ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS & VIDEO GAMES

USER

ΤΕΥΧΟΣ 47 ΜΑΙΟΣ 1994 ΔΡΧ. 800

MEGA REVIEW

UFO Enemy Aknown

REVIEWS

SPEAR OF DESTINY

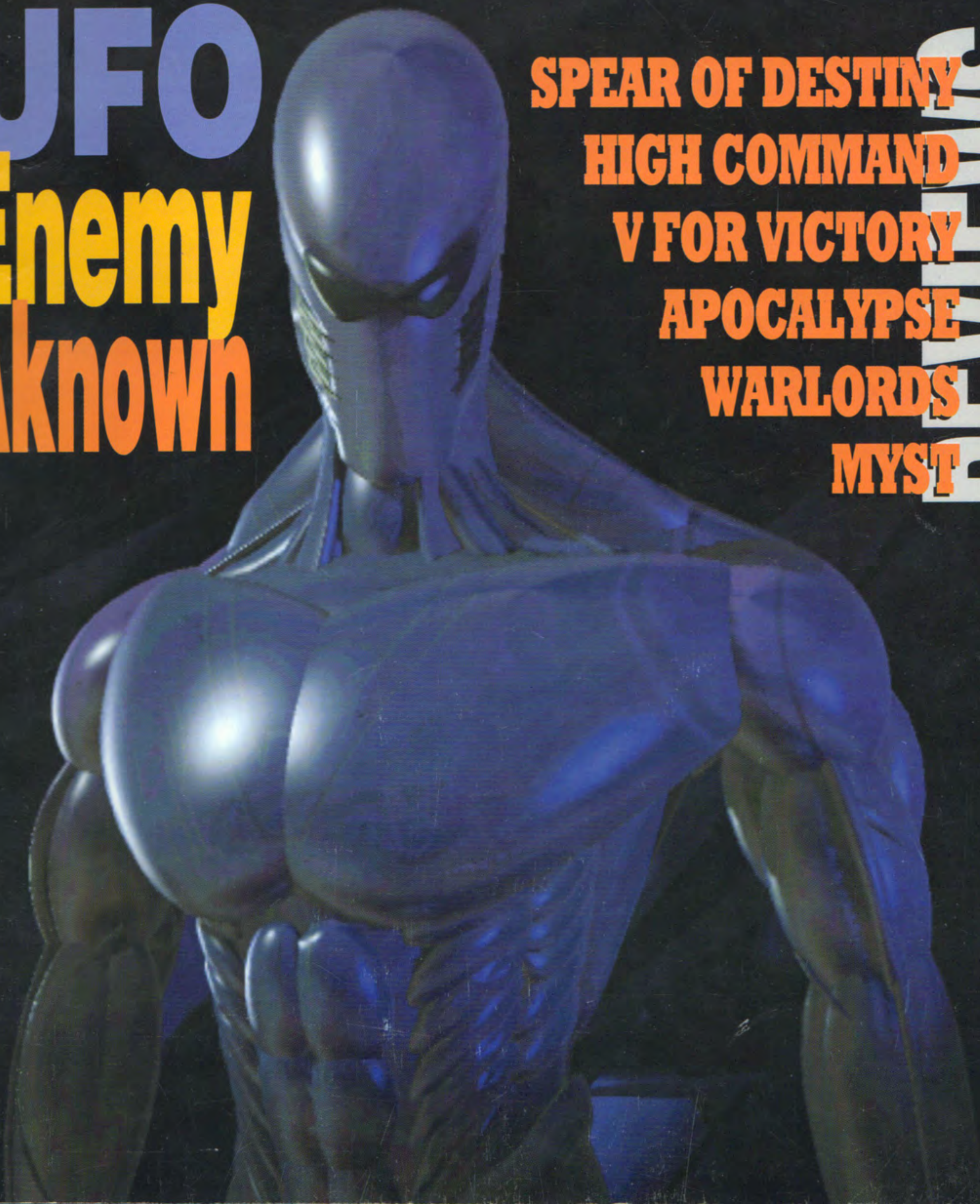
HIGH COMMAND

V FOR VICTORY

APOCALYPSE

WARLORDS

MYST



USER

ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134
ΤΗΛ. 51 44 943

ΕΚΔΟΤΗΣ-ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΝΙΚΟΣ "SONIC" ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΑΝΤΩΝΗΣ "GORE" ΚΟΤΖΙΑΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΠΑΥΛΟΣ "ShadowCaster" ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ
DEREK DELLA FUENTE
ΚΩΣΤΑΣ ΜΑΝΟΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ-ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
ΜΑΡΙΑ ΚΑΛΑΒΡΕΖΟΥ

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ
ΜΑΝΟΣ ΚΡΟΚΟΣ

DTP
ΜΑΡΙΑ ΚΑΛΑΒΡΕΖΟΥ
ΜΑΡΙΑ ΠΑΠΑΙΩΑΝΝΟΥ
ΚΩΣΤΑΣ ΣΥΨΑΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ
DELTA GRAPH
ΤΗΛ: 5148032

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΣΥΚΑΡΗΣ
INTERPRESS

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ
Π.ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
Ελλάδα: 8000
Κύπρος: 8800

ΠΕΡΙ

ΕΧΟΜΕΝΑ

APOCALYPSE



USERBIUS



LEGASY OF SOLARSIL



MEGA REVIEW UFO



SIERRA CD ROM ΑΠΟ 5.950δρχ!!!

ΟΤΙ ΕΠΙΘΥΜΕΙΤΕ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ ΚΑΙ ΑΝ ΔΕΝ ΤΟ ΒΡΕΙΤΕ ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΟ!

MICROCOSM — CD32 17.500 PCCD/MGCD 19.250
Μοναδικό adventure! Σπάει το φράγμα μεταξύ ταινίας & παιχνιδιού σε κομπιούτερ!

MORTAL KOMBAT — PC3/AG/MS 11.550 MS/GG 13.500 MD 19.250 SNES 23.000
Σκληρός, γρήγορος, μανιώδης αγώνας στη μακρινή Κίνα!

CANNON FODDER VIRGIN — PC3 13.500 AG/ST 11.550
Το καλύτερο παιχνίδι της χρονιάς τώρα και στο PC!

SIM CITY 2000 — PC3/MAC 15.500
Σχεδίασε & κατασκεύασε μελλοντικές πόλεις καθαρές, όμορφες, καταπράσινες!

SIM CITY CLASSIC — PC3 6.550 AG 5.950
Καθόρισε τη μοίρα αμέτρητων πόλεων χτίζοντας σπίτια, νοσοκομεία, εκκλησίες!

JURASSIC PARK — GB/AG 10.950 MS/GG 11.550 PC3 13.500 PCCD 15.500 MGCD/MD 19.250 SNES 21.175
Μετά την επιτυχία της ταινίας τώρα και σε παιχνίδι που θα αφήσει εποχή!

NBA JAM — GG 13.500 MD 19.250 SNES 23.000
Το #1 arcade φαινόμενο στο μπάσκετ! Παίξε 54 αστέρες του NBA!

EA FIFA SOCCER — PC3/MD/SNES 17.500
Καταπληκτικό ποδόσφαιρο! Περισσότερο εμπειρία παρά παιχνίδι!

STREETFIGHTER 2 — PC3/AG/ST 5.950 CC/SC 1.550
Το καλύτερο beat-em-up της χρονιάς τώρα σε απίθανη τιμή!

SCREENBEAT 3 — 6.550!
Ηχεία ειδικά σχεδιασμένα για απόλυτη προσαρμογή στις πλευρές της οθόνης.

KINGTS QUEST I SIERRA — PC3/AG/ST 5.950
Στο έξοχο αυτό adventure πάρε το ρόλο του ιππότη & βρες το στέμμα!

KINGTS QUEST II SIERRA — PC3/AG/ST 4.950
Η περιπέτεια συνεχίζεται με καταπληκτικά γραφικά, πλοκή, ήχο!

KINGTS QUEST III SIERRA — PC3/AG/ST 4.950
Εξαιρετικά τρισδιάστατα γραφικά με μοναδικό σύστημα self-mapping!

KINGTS QUEST VI SIERRA — PC3 17.500 PCCD 19.250
Ενα αριστούργημα στο CD με πιό πολλά πάζλ, περιπέτειες & μυστήριο!

LEISURE SUIT LARRY 1 SIERRA — PC3/PCCD/AG/ST 5.950
Βγές έξω με τον αστείο Larry & διασκέδασε με την ψυχή σου!

LEISURE SUIT LARRY 2 SIERRA — PC3/AG/ST 5.950
Ο Larry στο "Πλοίο της Αγάπης"! Φοβερό χιούμορ & animation!

LEISURE SUIT LARRY 3 SIERRA — PC3/AG/ST 5.950
Μοναδικό adventure με καταπληκτικά γραφικά & πλοκή!

LEISURE SUIT LARRY 6 SIERRA — PC3/MAC 15.500 PCCD 17.500
Πιό δύσκολο, πιό μεγάλο αλλά με το ίδιο ακαταμάχητο χιούμορ!

POLICE QUEST I SIERRA — PCCD 5.950 PC3/AG/ST 6.550
Ζήσε μοναδικές εμπειρίες σαν αστυνομικός σε επικίνδυνες πόλεις!

POLICE QUEST II SIERRA — PC3/AG/ST 5.950
Εξαιρετικό animation, γραφικά, ηχητικά εφφέ, πολύ & επικίνδυνη δράση!

POLICE QUEST III SIERRA — MAC 13.500
Ρεαλιστικό, δυνατό adventure με ηθοποιούς σε βίντεο, ωραίο ήχο, εικόνα.

POLICE QUEST IV SIERRA — PC3 15.500 PCCD 17.500
Φοβερά ρεαλιστικό με ψηφιακή φωτογραφία & ηθοποιούς σε βίντεο!

SPACE QUEST I SIERRA — PCCD 5.950 PC3/AG/ST 6.550
Εύθυμο σενάριο, μουσική, δυνατά γραφικά σ' αυτό το διαστημικό adventure

SPACE QUEST II SIERRA — PC3/AG/ST 4.950
Πάζλ σε τρεις διαστάσεις με πολύ αγωνία, τρόμο αλλά και χιούμορ!

QUEST FOR GLORY I SIERRA — PC3/AG 6.550
Υπέροχος συνδυασμός πάζλ, φαντασίας & χιούμορ σε adventure!

QUEST FOR GLORY II SIERRA — PC3/AG 4.950
Στην εξωτική Αραβία η μάχη κορυφώνεται! Το ίδιο & η αγωνία!

COLONELTS BEQUEST SIERRA — PC3/AG/ST 5.950
Εξαίρετο adventure με φοβερή πλοκή θρίλερ, υπέροχα γραφικά!

GABRIEL KNIGHT SIERRA — PC3 15.500 PCCD 17.500
Πρωτοφανή αίσθηση αγωνίας & σασπένς στύλ Χίτσκοκ για κομπιούτερ!

INCA 2 SIERRA — PCCD 19.250
Αυτό το CD δεν είναι απλό παιχνίδι αλλά "καθαρό" σινεμά! Αριστουργηματικό!

OUTPOST SIERRA — PCCD 19.250
Ενα αριστουργηματικό space simulation με την τελευταία τεχνολογία στα CD-ROM

GOBLINS 3 SIERRA — PCCD 19.250
Τέλειο καρτούν με υπέροχη δράση, εικόνα, γδούπους, τραντάγματα, ήχους!

ETERNAL CHAMPIONS — MD 23.000
Εξοχο, προκλητικό & εθιστικό beat' em up! - 97% Mean Machines

CHAMPIONSHIP MANAGER COMPENDIUM — PC3 10.950
Σ' ένα πακέτο οι εκδόσεις '93 & '94 μαζί!

SONIC CHAOS — MS/GG 11.550
Το τελευταίο και καλύτερο απο την σειρά των SONIC! Φοβερό παιχνίδι!

SONIC 3 — MD 23.000
Παίξτε με τον διάσημο Sonic, 1 ή 2 παίκτες, σε 7 νέα επίπεδα τριπλάσια του Sonic 2!

STREETFIGHTER II — MD 23.000
Επιτέλους! Το φανταστικότερο beat-'em-up της χρονιάς κυκλοφορεί!

PRINCE OF PERSIA — PC3 4.950 AG/ST 8.000 GG 5.950 MAC 13.500 MD 15.500
Το καλύτερο παγκοσμίως adventure Εμφασκίας! Αριστο παιχνίδι!

SENSIBLE SOCCER — GB/CD32 9.950 GG 10.950 MS 11.550 PC3 12.750 MD 15.500 MGCD 17.500 SNES 19.250
Ακαταμάχητο! Επισκιάζει όλα τα άλλα ποδόσφαιρα!

JUNGLE BOOK — GB 10.950 GG 11.550 MS 12.750
Το κλασσικό αριστούργημα του Ντίσνευ κατακτά κονσόλες & PC!

PREMIER MANAGER 2 — PC3 13.500
Οδηγεί όλο το σενάριο μάνατζμεντ ποδοσφαίρου ένα βήμα μπρος!

LEMMINGS — GB 9.950 CC 4.950 MS 11.550 PCCD 13.500 MAC 17.500
Σίγουρα είναι το πιό εθιστικό & διασκεδαστικό παιχνίδι των τελευταίων 5 χρόνων!

ALADDIN — MS/GG 11.550 MD 19.250
Ζείστε τώρα τις περιπέτειες του Aladdin! Φανταστικά γραφικά & animation!

THE HAND OF FATE VIRGIN **KYRANDIA II** — PC3 15.50 PCCD 17.500
Η επιτυχημένη συνέχεια των αριστουργημάτων της Westwood Studios!

BENEATH A STEEL SKY VIRGIN — PC3 15.500 AG 13.500 PCCD 19.250
Η πρώτη έκδοση adventure κινούμενων σχεδίων σε παιχνίδι για PC! Αριστο πρόγραμμα!

ZAK MCKRACKEN LUCASFILM — PC3/PC5 3.500 AG/ST 4.950
Εξαιρετικό adventure με δυνατά πάζλ, άφθονο χιούμορ, ωραία γραφικά!

FUTURE WARS DELPHINE — PC3 3.500
Ταξίδεψε στο χρόνο μέσα απ' αυτό το υπέροχο adventure. Τέλεια γραφικά & ήχο!

BATTLEHAWKS 1942 LUCASFILM — PC3/PC5 3.500
Εξομοιωτής πτήσης ευχάριστος, άψογος τεχνικά, εθιστικός & γρήγορος!

TITUS THE FOX — PC3 3.500 AG 3.000
Με τα πόδια, με σκέιτμπορντ, με μαγικό χαλί τρέξε στη Σαχάρα για την αλεπού!

TORNADO + DESERT STORM — PC3/PCCD 17.500
Ενας flight-simulator πρόκληση! Φανταστικός!

ALONE IN THE DARK 2 — PC3 19.250
Το συναρπαστικό adventure ανανεώθηκε και αναμένεται να αφήσει εποχή!

PHILIPS CDI - AMIGA CD32 - MAC CD ROM - IBM CD ROM - MANGA VHS VIDEO - PHILIPS FM VIDEO CD - SEGA MEGA CD

SEGA MEGADRIVE - SUPER NINTENDO - IBM PC - GAMEBOY - GAME GEAR - SEGA MASTER SYSTEM - AMIGA

ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΤΗΛΕΦΩΝΟ (0231) 42842

ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ FAX (0231) 38800

ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ

ARCADE ΕΠΕ, ΕΛΑΣΣΟΝΟΣ 3, 35100 ΛΑΜΙΑ

ΓΙΝΕ ΜΕΛΟΣ ΤΟΥ CLUB

ΒΡΕΣ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΟ ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΟΥ:

PC3= IBM PC 3 1/2" CD32 = AMIGA CD32
PCCD=IBM CD ROM MAC=MACINTOSH
AG=AMIGA ST=ATARI ST
CC=COMMODORE CASSETTE SC=SPECTRUM CASSETTE
AC=AMSTRAD CASSETTE AD=AMSTRAD DISC
MD=SEGA MEGADRIVE MS=SEGA MASTER SYSTEM
MGCD=MEGA CD SNES=SUPER NINTENDO
GG=GAME GEAR GB=GAME BOY

Παρακαλούμε, δώστε περιθώριο 28 ημέρες για την παράδοση

Προς ARCADE ΕΠΕ Ελασσόνος 3,35100 Λαμία. **Θέλω να παραγγείλω:**

ΤΙΤΛΟΣ	FORMAT	ΑΞΙΑ
....		....
....		....
....		....

ΣΤΕΙΛΤΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ +ΕΞΟΔΑ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ...700δρχ.
Η ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΟ 0231-42842 ΣΥΝΟΛΟ ....

Θέλω να πληρώσω με:
VISA ☐ ΕΜΠΟΡΟΚΑΡΤΑ ☐ ΕΠΙΤΑΓΗ/ΤΑΧ.ΕΠΙΤ. ☐ ΜΕΤΡΗΤΑ ☐ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ☐

Αριθμός Κάρτας
Υπογραφή .... Ημερ. λήξης ....../......
Ονομα ....
Διεύθυνση .... Τ.Κ. ....
Πόλη .... Τηλ: ....
Υπολογιστής .... Ημερ. Γέννησης ....../....../......

COMPUTER ARCADE CLUB

VISA

ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ

ΕΜΠΟΡΟΚΑΡΤΑ

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ

Τεύχος στρατηγικής και ελιγμών αυτό που κυκλοφορούμε. Ισως είναι της εποχής με τις κινήσεις του ΝΑΤΟ εκεί πανω στην Βοσνία. Ισως πάλι να είναι μόνο τα πολλά παιχνίδια που έχουμε στο τεύχος πάνω σ'αυτό το είδος gameplay.

ΕΞΩΓΗΙΝΟΙ

Και όχι μόνο! Στο UFO της Microprose -το οποίο εμπίπτει και στην παραπάνω κατηγορία- βρήκαμε ένα νέο καταπληκτικό είδος παιχνιδιού που θα σας χαρίσει ατελείωτες ώρες gameplay.

ΥΓ1. Μα γιατί οι συντάκτες μου με ρωτάνε συνέχεια πόσες Ρουπίες είναι ένα χιλιάρικο;

ΥΓ2. Ρωτήστε καλύτερα τον Dhalsim!

ΥΓ3. Γιατι ρε Θρύλο, γιατί...







ΔΕΚΑΕΞΗ ΕΚΑΤΟΜΜΥΡΙΑ ΧΡΩΜΑΤΑ ΣΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΑΣ

Ενας 486 δεν φτάνει για να λέτε ότι έχετε έναν επαγγελματικό υπολογιστή. Η αγορά του 486, είναι μόνο μια αρχή στον ατέλειωτο κόσμο των γενικών UPGRADE. Ενας χρησιμότατος σύντροφος του 486 είναι και η κάρτα VGA που ακούει στο όνομα MACH SPEED VGA 1000. Αυτή η κάρτα προσφέρει δεκάξη εκατομμύρια χρώματα ταυτοχρόνα και μετατρέπει την ψηφοποιημένη εικόνα του υπολογιστή σας σε μια καθαρότατη φωτογραφία. Αν και είναι "πάναργη" σε υψηλές αναλύσεις, το αποτέλεσμα είναι φανταστικό. Το περίεργο είναι ότι η κάρτα αυτή θα κειμένεται σε υπερβολικά χαμηλή τιμή.



MORPHΟΠΟΙΗΣΕΙΣ

Το υπέροχο Photomorph επιστρέφει. Οσοι το έχουν ακούσει, θα ξέρουν τις τρομερές του δυνατότητες. Το Photomorph είναι ένα πρόγραμμά επεξεργασίας εικόνας, εμπνευσμένο απ'το τελευταίο video clip του Michael Jackson, καθώς και απ'τα τελευταία περίεργα διαφημιστικά που προβάλλονται παγκοσμίως. Το νέο και βελτιωμένο Photomorph 1.2 είναι έτοιμο και το περιμένουμε ανά πάσα στιγμή. Πκτός απ'την ατελείωτη "πλάκα" που προσφέρει το Photomorph, χρησιμοποιείται και για σοβαρότερους σκοπούς. Πολλά αστυνομικά τμήματα έχουν παραγγείλει το πακέτο για να τους βοηθήσει να εξιχνιάσουν διάφορα εγκλήματα.



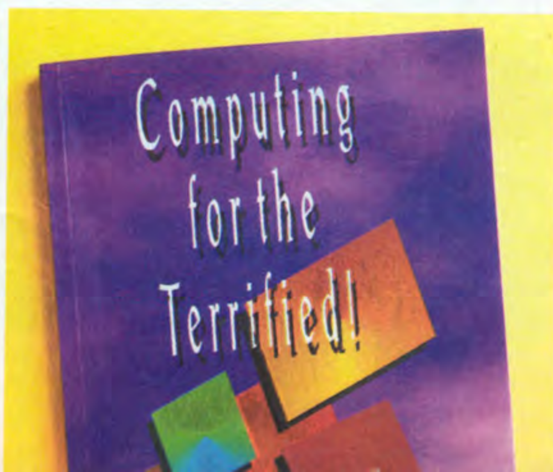
ΤΡΙΑ σε ΕΝΑ

Οχί δεν είναι σαμπουάν αλλά ένα trackerballojoystickmouse. Είναι δηλαδή ένα κατασκεύασμα που συνδιάζει mouse, tracker ball, και joystick σε μία συσκευή. Το όνομα του είναι CYBERMAN και είναι μιά παραγωγή της εταιρίας Logitech. Το Cyberman σχεδιάστηκε για να εξοικονομεί χώρο στο γραφείο σας, και για να αντιδρά ακαριαία στα διάφορα παιχνίδια. Ομως η αναμενόμενη ακριβή τιμή του, και η ανικανότητα του να συνεργαστεί σωστά με τα Windows το κάνουν απρόσιτο. Η αγορά του, αποτελεί μιά μη απαραίτητη πολυτέλεια.



COMPUTING ΓΙΑ ΤΡΟΜΟΚΡΑΤΗΜΕΝΟΥΣ!

Πολλές φορές μας στέλνετε γράμματα με απορίες που αδυνατούμε να απαντήσουμε γιατί είναι υπερβολικά απλές, και ενδιαφέρουν ελάχιστους. Το ίδιο συμβαίνει και με τους γνωστούς σας, οι οποίοι δυσανασχετούν στις πλήθος ερωτήσεις του τύπου "ειναί καλή μάρκα ο PC;!!". Φαίνεται ότι κάποιοι σας σκέφτηκαν και φρόντισαν να εκδόσουν ένα βιβλίο το οποίο θα λύσει όλες σας τις βασικές απορίες γύρω απ'τα PC. Ο Steve Greenwood ονόμασε το βιβλίο του Computing for the terrified απευθυνόμενος σε όλους εσάς που τα PC σας τρομοκρατούν. Γύρω στις 150 σελίδες εξηγούν με κατανοητικότατο τρόπο ότι θέλατε να ξέρετε. Το βιβλίο αυτό είναι εντελώς άχρηστο για τους προχωρημένους στους οποίους θα το συνιστούσαμε σαν κωμικό διήγημα!.





ΥΠΕΡΟΧΟΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΙ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΕΙΚΟΝΑΣ

Τι θα λέγατε για μία τηλεόραση PC, και έναν Video επεξεργαστή;. Εμείς λέμε ναί, αλλά δυσκολευόμαστε να διαλέξουμε ποιά από όλες τις κάρτες θα αγοράσουμε. Φαίνεται ότι η εταιρία Rombo έχει να μας κάνει μια πολύ καλή πρόταση. Δύο κάρτες μαζί με προγράμματα και αναλητικά εγχειρίδια έρχονται από στιγμή σε στιγμή στην αγορά έχοντας τρομερές δυνατότητες. Αυτά που προσφέρουν είναι πολλά. Μερικά απο αυτά είναι το πάγωμα τις οθόνης του Video ή της τηλεόρασης, και η μεταφορά της εικόνας στον PC για περετέρω επεξεργασία. Ολα αυτά με υψηλή ευκρίνεια και τέλεια απόδοση. Εχουμε να κάνουμε με δύο κάρτες που συνεργάζονται απόλυτα μεταξύ τους, και μάλιστα αναμένονται να κειμένονται σε χαμηλές τιμές.

ΠΕΤΑΧΤΕ ΤΙΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΣΑΣ ΚΑΙ ΑΓΟΡΑΣΤΕ VIDEO ΚΑΣΕΤΕΣ

Το Video Backup είναι ένας φτηνός και αξιόπιστος τρόπος για να αποφύγετε την αγορά του Page streemer, και να ξεφορτωθήτε επιτέλους τις εκατοντάδες δισκέτες σας. Συνδέοντας οποιονδήποτε 386 και άνω, με οποιοδήποτε Video μπορείτε να γράφετε σε videoκασέτες τα προγράμματα σας, τα παιχνίδια σας, και γενικότερα οτιδήποτε θα γράφατε σε ένα Page stremer. Μια κασέτα τεσσάρων ωρών χωράει δεδομένα τον 160MB!! Μια πρακτική λύση για "Backup's".





ΤΑ ΟΣΚΑΡ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Η Empire Sofware επέλεξε τέσσερα υπέροχα παιχνίδια για την αναμενόμενη συλλογή που πρόκειται να διαθέσει στο κοινό. Αν μέχρι τώρα απογοητευόσασταν από της χαμηλού επιπέδου συλλογές που βγαίναν κατά καιρούς, αυτήν την φορά θα μείνετε 100% ικανοποιημένοι. Τα παιχνίδια που θα εμπεριέχονται στην Award White's Gold compilation είναι τα εξής: Zool, Sensible Soccer, Elite/Elite Plus, και Jimmy White's Whirlwind Snooker. Ολα αυτά στην τιμή του ενός!!



ΓΡΗΓΟΡΕΣ MITSUMI ΛΥΣΕΙΣ

Γνωστή η mitsumi για τα cd της, αλλά όχι και για την ταχύτητα που προσφέρουν. Φαίνεται ότι η mitsumi έδωσε λύση στά αργά cd, και δημιούργησε ένα ταχύτατο cd που είναι συμβατό με όλο το software που ήδη υπάρχει. Η ταχύτητα του σε μεταφορά δεδομένων κειμένεται στα 300k ανά δευτερόλεπτο. Αναμένονται τρομερές πωλήσεις της mitsumi, και όχι μόνο για αυτά που παρέχει το cd, αλλά και για την χαμηλή τιμή που το προσφέρει.



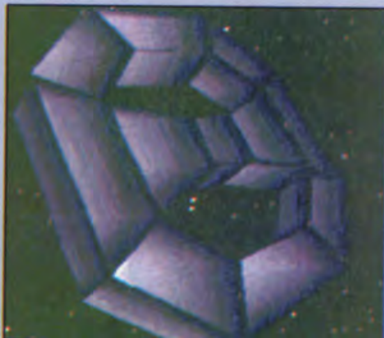
VIRGIN ΚΑΙ SENSIBLE



Η πασίγνωστη εταιρία Virgin υπέργραψε συμβόλαιο συνεργασίας με την υπέροχη εταιρία software, Sensible (Cannon Fodder). Το συμβόλαιο αυτό σημαίνει ότι το αναμενόμενο υπέροχο Sensible Golf θα εκδοθεί μέσω της Sensible. Μπράβο στα παιδιά της Sensible, πραγματικά το άξιζαν.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΕΙΣΤΕ ΤΑ ΔΙΚΑ ΣΑΣ DEMO ΣΤΗΝ AMIGA ΣΑΣ

Η BLACK LEGEND HAVE ανακοίνωσε την δημιουργία ενός νέου προγράμματος το οποίο βοηθάει τους users που δεν έχουν την προγραμματιστική ικανότητα να φτιάξουν τα δικά τους demo. Το πρόγραμμα ακούει στο όνομα Demo-Maniac και κάνει τα όνειρα μερικών απο εσάς πραγματικότητα. Με λίγα "κλικ" του mouse θα μπορείτε και εσείς να δημιουργείτε demos επαγγελματικού επιπέδου. Σύμφωνα με τις πληροφορίες που έχουμε το Demo-Maniac συνεργάζεται με όλες τις Amiga, αλλά ειδικά με την A1200 κάνει θαύματα.

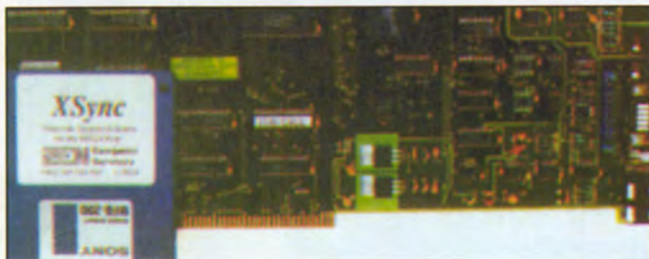


ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΚΕΙΜΕΝΟΥ ΥΨΗΛΩΝ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΩΝ

Το Wordworth 3, είναι γεγονός. Πρόκειται γιά ένα επεξεργαστή κειμένου για την Amiga ο οποίος είναι άκρως επαγγελματικός. Πολλά Windows ταυτόχρονα στην οθόνη, με δυνατότητα παράλληλης επεξεργασίας γραφικών. Ολα αυτά σε ένα φιλικότατο περιβάλλον, το οποίο προσφέρει και στους τελείως αρχάριους γρήγορη εξοικίωση. Η Amiga αν και πολλοί θέλουν να την ονομάζουν παιχνιδομηχανή, τα προγράμματα που βγαίνουν κατα καιρούς αποδεικνύουν το αντίθετο.

ΜΟΝΤΑΡΟΝΤΑΣ ΜΕΛΩΔΙΕΣ ΣΤΟ VIDEO ΣΑΣ

Μια κάρτα για την Amiga σας είναι και η Xsync, η οποία σας παρέχει την δυνατότητα να συγχρονίσετε την μουσική της Amiga σας με το Video, και να την ηχογραφήσετε παράλληλα με αυτό που προβάλλει η video-κασέτα. Η κάρτα αυτή έχει και δύο serial ports που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για MIDI συνδέσεις.



ΑΞΙΟΠΙΣΤΗ ΣΥΜΠΙΕΣΗ ΣΚΛΗΡΟΥ ΔΙΣΚΟΥ

Ολοι ξέρουμε ότι οι σκληροί δίσκοί για Amiga είναι πανάκριβοι. Κάθε ένα MB παραπάνω, και το χέρι μπαίνει πιό βαθειά στην τσέπη. Πολλά προγράμματα βγαίνουν για να διπλασιάσουν τον χώρο του σκληρού μας, λίγα όμως από αυτά είναι ικανά να κάνουν τον σκληρό δίσκο μας αξιόπιστο. Οπως ισχυρίζεται η Power Computing Ltd το πρόγραμμα της, DiskExpander είναι ένας αξιόπιστος συμπιεστής δεδομένων σκληρού δίσκου της Amiga, ο οποίος διπλασιάζει τον χώρο του σκληρού. Εμείς πριν το δοκιμάσουμε είμαστε επιφυλακτικοί.





IRON HELIX PC CD ROM





Η Spectrum Holobyte προσπαθεί να κάνει ευτυχισμένους τους κατόχους CD ROM με τη νέα της παραγωγή επιστημονικής φαντασίας, το Iron Helix. Πρόκειται για ένα παιχνίδι με έντονη, και σκοτεινή, ατμόσφαιρα η οποία θυμίζει ελαφρώς Alien αν και θεματικά δεν υπάρχει καμμία σχέση. Το σενάριο του παιχνιδιού είναι ... γνωστό; Ενα ανεξέλεγκτο διαστημόπλοιο, το νεκρό πλήρωμα, ένα φοβερό βιολογικό όπλο και -φυσικά- ο μοναδικός άνθρωπος που μπορεί να σώσει ολόκληρο το σύμπαν από βιολογική γενοκτονία. Η αποστολή σας είναι να στείλετε και να κατευθύνετε από μακριά ένα probe (Captive δε θυμίζει αυτό;) ψάχνοντας ολόκληρο το διαστημόπλοιο για μια λύση απέναντι σ' αυτή τη φοβερή απειλή που τρομοκρατεί ολόκληρη την ανθρωπότητα. Το probe σας δεν είναι εξοπλισμένο, ούτε αμυντικά ούτε επιθετικά, αλλά μπορεί ευκολότατα να συνδεθεί στον κεντρικό υπολογιστή του σκάφους (R2D2;) και να κάνει "θαύματα". Πρέπει να ανακαλύψετε και να ενεργοποιήσετε τον κώδικα ου σταματάει το διαστημόπλοιο ενώ ταυτόχρονα να αποφεύγετε το φοβερό Defender robot το οποίο βρίσκεται εκεί για να κάνει τη ζωή σας δύσκολη. Πρόκειται για μια αρκετά "συνηθισμένη" κατάσταση αλλά το Iron Helix συνδυάζοντας όλα τα παραπάνω με φωτο-ρεαλιστικά γραφικά δημιουργεί ένα αξιόλογο αποτέλεσμα. Τα πέντε επίπεδα δυσκολίας επιτρέπουν στους αρχάριους παίκτες να ευχαριστηθούν το παιχνίδι ενώ ταυτόχρονα είναι ικανό να "προκαλέσει" και τους πιο έμπειρους και απαιτητικούς. Γενικά ο συνδυασμός rendered computer graphics και digitized video animation δίνει αυτή την "είσαι πράγματι εκεί" αίσθηση που περιμένει ο CD ROM παίκτης.

POLICE QUEST - OPEN SEASON PC

Μετά την "απόσχιση" του Jim Walls, πήγε στην Tsunami, η Sierra δεν έμεινε με σταυρωμένα χέρια. Ηταν απλά θέμα χρόνου πριν κυκλοφορήσει το τέταρτο μέρος μιας από τις πιο επιτυχημένες σει ρές της εταιρίας. Και φυσικά αναφέρομαι το Police Quest Open Season το οποίο μπορεί να αποτελεί τη φυσική συνέχεια των τριών προηγούμενων Police Quest αλλά θεματικά ουδεμία σχέση έχουν. Πάει ο Sonny Bonds, πάει το LYPD, στο Open Season αναλαμβάνετε το ρόλο του ντετέκτιβ Carey στο, πολύ πιο "σκληρό" από το Lytton, Los Angeles (yeah!). Ο πολύ καλός φίλος και συνάδελφος του Carey, ο Hickman, βρίσκεται νεκρός σε μια αλάνα και όπως καταλαβαίνετε το έργο της διερεύνησης του εγκλήματος, με όλες τις συνέπειες, ανατίθεται σε εσάς. Αυτή τη φορά ο παίκτης δε χρειάζεται να ακολουθεί ολόκληρη τη σωστή αστυνομική διαδικασία και υπεύθυνος γι' αυτό είναι ο σχεδιαστής του παιχνιδιού, ο πρώην αρχηγός του Los Angeles Police Department, ο Daryl Gates. Εντάξει το σενάριο είναι υπερβολικά γραμμικό και μπορεί να μοιάζει περισσότερο με ένα επεισόδιο των Hill Street Blues αλλά τουλάχιστον είναι κάπως πιο ελεύθερο από τα προηγούμενα Police Quest, δεν είναι τόσο "γραφειοκρατικό". Ολα τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εντελώς digitized, και μάλιστα πολύ υψηλής ποιότητας, αλλά το sprite του Carey σαφώς υποφέρει καθώς εμφανίζεται πολύ ... μονοκόμματο; Θα πάτε στην αστυνομική ακαδημία για εξάσκηση στη σκοποβολή, θα δώσετε ακόμα και "συνέντευξη τύπου" αλλά πάνω απ' όλα πρέπει να ερευνήσετε το φόνο του φίλου σας συγκεντρώνοντας τα σωστά στοιχεία, και μένοντας ζωντανός, από τις δεκαοκτώ περιοχές του πολύ βρώμικου Los Angeles. Γενικά το Open Season φαίνεται να είναι το πιο σωστά δομημένο από όλα τα Police Quest που έχουν κυκλοφορήσει αλλά ... θα δούμε!





BATTLETECH

PC και PC CD ROM



Αυτός ο τίτλος ίσως να φανεί γνωστός σαν ένα παλιό παιχνίδι από την Activision. Προέρχεται από την ίδια ομάδα, την Kesmai, αλλά ενώ το παλαιότερο παιχνίδι "πάτωσε", αυτό είναι ένα νέο τρισδιάστατο παιχνίδι με πολύ περισσότερη δράση και νέο σενάριο. Το Battletech σχεδιάστηκε σαν ένας "εξομοιωτής" του κόσμου του Ενδότερου Διαστήματος τη χρονιά 3026, πριν από τον τέταρτο συνεχή πόλεμο και τις αλλαγές που θα έφερνε, την εποχή που οι Οίκοι έχουν στη διάθεση τους τεράστιο απόθεμα σε mechs (τα διαστημόπλοια που "πετάτε") αλλά και σε προσωπικό. Τώρα σας δίνεται η ευκαιρία να αποδείξετε τις δυνατότητες σας αφού επιλέξετε ένα από τα πολλά mech. Ξεκινάτε σαν μέλος της Στρατιωτικής Ακαδημίας και λαβαίνετε μέρος σε πολλές αποστολές έτσι ώστε να αποκτήσετε την απαραίτητη εμπειρία και να γίνετε ένας ολοκληρωμένος πιλότος mech. Μόλις ολοκληρώσετε την εκπαίδευση παίρνετε μετάθεση για κάποια κανονική στρατιωτική μονάδα. Φυσικά πρέπει να ολοκληρώσετε την εκπαίδευση αλλιώς ποιός θα σας εμπιστευόταν ένα σκάφος τ'όσων εκατομμυρίων; Η επιτυχία στις αποστολές οδηγεί "αναπόφευκτα" σε προαγωγές, παρασημοφορήσεις και όλα τα γνωστά και μη εξαιρετέα. Εκτός από τη στρατιωτική υπηρεσία ο παίκτης μπορεί να επιλέξει το μοναχικό δρόμο του μισθοφόρου όπου θα πρέπει να κανονίζει ο ίδιος για τα συμβόλαια επιλέγοντας τις κατάλληλες αποστολές. Το Battletech είναι ένα πραγματικά "ψαγμένο" παιχνίδι που προσφέρει πάρα πολλά διαφορετικά στοιχεία συνδυασμένα με τόσο αριστουργηματικό τρόπο που είναι αναμενόμενο να ικανοποιήσει απόλυτα τόσο τους arcade players όσο και τους φίλους της στρατηγικής.





ROBINSON'S REQUIEM AMIGA

Άλλο ένα από αυτά τα παιχνίδια "επιβίωσης" διαφαίνεται στον ορίζοντα, και φαίνεται και πολύ καλό! Σύμφωνα με τη Simarils (κατασκευάστρια εταιρία) το Robinson's Requiem είναι " η υπέρτατη δοκιμασία της αντοχής ενός ανθρώπου σε ένα εντελώς ξένο περιβάλλον". Το Robinson's Requiem τοποθετείται χρονικά πολλά έτη φωτός εις το μέλλον, σε μια εποχή όπου ο άνθρωπος ανοίγει τα φτερά του όλο και βαθύτερα στο σύμπαν. Αναλαμβάνετε το ρόλο ενός κυβερνητικού πράκτορα, του Robinson φυσικά, ο οποίος αποοστέλεται (συστημένος) σε μια επικίνδυνη αναγνωριστική αποστολή σε έναν εντελώς άγνωστο πλανήτη. Αυτό όμως που δεν κατάλαβε εν καιρώ ο Robinson είναι ότι η κυβέρνηση του τον έστειλε εκεί για να τον ξεφορτωθεί χωρίς να ενοχοποιηθεί κανείς ανώτερος! Επίσης κατάλαβε αργά ότι ο πλανήτης στον οποίο στάλθηκε είναι στην πραγματικότητα μια απαίσια φυλακή απ' όπου κανείς δεν δραπέτευσε ποτέ, κάτι σαν αστρικό Αλκατράζ! Εξοπλισμένος μόνο με ένα survival kit ο Robinson πρέπει "πάση θυσία" να αποδράσει από τον πλανήτη, με τη δική σας βοήθεια φυσικά. Το όλο "στήσιμο" του πλανητη φαίνεται να έχει την κατάλληλη ατμόσφαιρα για παιχνίδι του είδους. Θα περιπλανηθείτε μέσα σε τροπικά δάση, εξωγήινα χωριά, ακόμα και σε σεληνιακό ηφαίστειο. Θα αντιμετωπίσετε πολλών ειδών αντιπάλους από το κρέας των οποίων μπορείτε να τραφείτε (!!!) ή και να ντυθείτε με το τρίχωμα τους! Το παιχνίδι αυτό αναμένεται να κάνει μεγάλη αίσθηση αλλά ... θα δούμε.







SILVER SEED PC

Αραγε θυμόσαστε το Avatar (μετενσάρκωση σημαίνει στα ελληνικά), αυτό το γίγαντα της αρετής και ήρωα ολόκληρης της Brittania; Την τελευταία φορά που ελέγξαμε, στο Serpent's Isle (Ultima VII, Part 2), προσπαθούσε να αποκαταστήσει τη λεπτή ισορροπία μεταξύ του Χάους που μαχόταν με την Τάξη. Αλλά το Χάος κέρδιζε ενώ οι επιδημίες και οι σφαγές ήταν πλέον μέρος της καθημερινότητας. Αλλά στο Silver Seed (είναι προσθήκη στο Serpent's Isle, δεν είναι αυτόνομο παιχνίδι) τα πράγματα είναι εντελώς διαφορετικά. Ο Avatar και οι σύντροφοι του ταξιδεύουν πίσω στο χρόνο, σε μια εποχή που η Τάξη επικρατούσε και η καταπίεση ήταν αβάσταχτη. Βασικά το Silver Seed είναι "επέκταση" του Serpent's Isle όχι τόσο θεματική όσο από πλευράς αντικειμένων. Πρόκειται για μια "μικρή" (σε σχέση με άλλα Ultima) περιπέτεια και το μεγαλύτερο κέρδος από αυτήν είναι τα αντικείμενα που μπορείτε να αποκτήσετε και που σίγουρα θα κάνουν τη ζωή σας ευκολότερη στο τερατώδες, σε μέγεθος, Serpent's Isle. Στο Silver Seed θα χρειαστεί να τρέξετε και να πολεμήσετε για τη ζωή σας και να ανακαλύψετε μυστικές πόρτες αλλά όλα αυτά σε μικρότερη κλίμακα από τα "κανονικά" Ultima. Η belt of strength, το helm of light και ένα key ring που μπορείτε να βρείτε είναι σίγουρο ότι θα "σας λύσουν τα χέρια" στο Serpent's Isle







MORTAL KOMBAT PC

Αλήθεια πόσα αξιόλογα παιχνίδια beat 'em up έχετε δεί για το PC; Τίποτα δεν υπάρχει στο προσκήνιο που να είναι πραγματικά άξιο ιδιαίτερης αναφοράς. ΚΑλύτερα να μην αναφερθώ στο Street Fighter II το οποίο απογοήτευσε φίλους και εχθρούς του "αθλήματος". Αλλά δεν χρειάζεται να στεναχωριέστε περισσότερο. Για όλους τους φίλους του PC και των beat 'em up φρόντισε η Probe, υπό την αιγίδα της Virgin φυσικά, και να που ο PC δείχνει τα δόντια του και σε ένα χώρο στον οποίο για πολύ καιρό επικρατούσε η AMIGA και οι κονσόλες. Το Mortal Kombat για PC είναι ότι καλύτερο μπορεί κανείς να βρεί σε υπολογιστή. Υπέροχο. Βασικά στην έκδοση για PC υπάρχουν τα πάντα, όλα όσα έλειπαν από τη έκδοση του SNES. Αίματα, αίματα, fatalities και περισσότερα αίματα! Ενα uppercut αρκεί για να μετατρέψει την οθόνη σε "λουτρό αίματος". Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι ... είναι ... είναι ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ! Δεν υστερούν σε τίποτα έναντι των γραφικών του ηλεκτρονικού! Εντάξει και της AMIGA καλά ήταν αλλά σε 256 χρώματα ...; Τα sprites είναι πλήρως digitized ενώ η κίνηση τους είναι εκπληκτικά γρήγορη. Υπάρχουν όλες οι ειδικές κινήσεις του ηλεκτρονικού αλλά πάνω απ' όλα υπάρχουν τα fatalities! Τα backgrounds είναι εκπληκτικά σε χρώματα και λεπτομέρεια αλλά οι κάτοχοι 386 θα έχουν κάποιο πρόβλημα μιας και το παιχνίδι έχει φοβερές απαιτήσεις, τόσο σε hardware και μνήμη όσο και σε υπολογιστική ισχύ. Ανυπομονούμε ..







INTERVIEW PHILIP W. GORROW ΤΗΣ WESTWOOD

ΣΧΕΔΙΑΣΤΗΣ ΚΑΙ ΠΑΡΑΓΩΓΟΣ ΤΟΥ LANDS OF LORE II

ΤΟΥ **DEREK DELA FUENTE**

Φυσικά θυμόσαστε το Lands of Lore, το RPG της Westwood που όλοι μας τόσο αγαπήσαμε. Αυτή τη φορά μιλάμε με τον Philip W. Gorrow, εμπνευστή και δημιουργό της συνέχειας αυτού του υπέροχου παιχνιδιού. Και φυσικά το Lands of Lore II αναμένεται να έχει την ίδια απήχηση και επιτυχία όπως και το πρώτο μέρος. Ας δούμε όμως τι μας είπε ο πνευματικός πατέρας του παιχνιδιού αρκετό καιρό πριν από την κυκλοφορία του.

Ερ./ ΘΑ ΘΕΛΑΤΕ ΝΑ ΕΠΕΚΤΑΘΕΙΤΕ ΠΑΝΩ ΣΤΙΣ ΒΕΛΤΙΩΣΕΙΣ ΤΟΥ LANDS OF LORE II;

Το Lands of Lore II είναι γενικά κατά πολύ βελτιωμένο σε σχέση με το πρώτο μέρος. Αρχικά αφαιρέσαμε το περιορισμένο σύστημα κίνησης όπου μπορούσατε να γυρίσετε μόνο κατά 90 μοίρες κάθε φορά. Τώρα μπορείτε να στρίψετε σε όποια γωνία θέλετε -με περισσότερα μικρότερα ή μεγαλύτερα βήματα- και το παιχνίδι δεν είναι πλέον περιορισμένο στην "αφύσικη" κίνηση ανά τετράγωνα. Συν τοις άλλοις τώρα υποστηρίζονται και πολλά επίπεδα δηλαδή μπορεί να συναντήσετε μια σκάλα η οποία να μη σας οδηγεί σε άλλο επίπεδο αλλά σε κάποια άλλη περιοχή του ίδιου επιπέδου. Η νέα προοπτική του ύψους που παρουσιάζεται στο Lands of Lore II αποβλέπει στο να γίνουν τα τέρατα πιο "πραγματικά", πιο ρεαλιστικά. Επίσης, τα τέρατα, είναι πιο "έξυπνα" και το κάθε ένα θα έχει πολλά διαφορετικά επίπεδα animation. Για παράδειγμα επιλέγουμε περίπου 15 διαφορετικά animations για κάθε αντίπαλο και δίνουμε και έξτρα animation στο κάθε διαφορετικό τέρας! Ετσι, το πρώτο τέρας που θα συναντήσετε μπορεί να χρησιμοποιεί τόξο και να σας ρίχνει βέλη και μόλις ανοίξετε ένα pit μπορεί να πέσει μέσα αλλά το επόμενο μπορεί να είναι αρκετά πιο έξυπνο και να πηδάει πάνω από τα pits! Προσπαθούμε με λίγα λόγια να διευρύνουμε την εμπειρία και να την κάνουμε πιο αληθοφανή. Συν τοις άλλοις οτιδήποτε βλέπετε στο πρόγραμμα θα είναι 3d rendered. Γενικά η οπτική μεριά είναι σαφώς ενισχυμένη από μια μεγάλη ποικιλία background γραφικών τα οποία συντελούν στη δημιουργία πολλών και διαφορετικών ατμοσφαιρικών περιοχών σε ολόκληρο το παιχνίδι.



Ερ./ΤΙ ΕΙΔΟΥΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙΤΕ ΟΤΑΝ "ΓΡΑΦΕΤΕ" ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ;

Το πρώτο πράγμα που κάνουμε είναι το σχεδιάγραμμα της πορείας, της ροής και "εξέλιξης" του παιχνιδιού. Οι σχεδιαστές μας κάθονται και δημιουργούν αρχικά μια ευρεία περίληψη για το πως θα είναι το παιχνίδι, πως θα διαμορφώνονται οι "ζριές" του παίκτη κτλ. Κατόπιν ξεκινάμε από την αρχή δημιουργώντας τα backgrounds και τα animations ταυτόχρονα.

Ο ήχος συνήθως φτιάχνεται στο τέλος διότι το animation συνήθως μεταβάλλεται πολλές φορές μέχρι να αποκτήσει την τελική του μορφή και θέλουμε να είμαστε πάντα σίγουροι ότι ο ήχος και τα γραφικά είναι απόλυτα συγχρονισμένα. Θέλω να προσθέσω ότι επί του παρόντος στο Lands of Lore II εργάζονται 2 σχεδιαστές, 3 προγραμματιστές και γύρω στους 7 "καλλιτέχνες". Το παιχνίδι ελπίζουμε ότι θα είναι έτοιμο εως το τέλος του χρόνου!

Ερ./ Η ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΩΝ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΕΙΝΑΙ Η ΣΥΝΗΘΙΣΜΕΝΗ. ΠΩΣ ΚΑΤΑΦΕΡΑΤΕ ΚΑΙ ΤΑ ΚΑΝΑΤΕ ΤΟΣΟ ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΑ;

Ενα από τα πράγματα τα οποία προσέχουμε ξεκινώντας και κάνουν τα γραφικά να μοιάζουν τόσο "λουστραρισμένα", είναι κυρίως οι βελτιώσεις των προγραμμάτων και "πακέτων" γραφικών που χρησιμοποιούμε. Το 3D Studio και τα περισσότερα από τα προγράμματα rendering έχουν την ικανότητα να κάνουν τα γραφικά να φαίνονται λιγότερο "τετραγωνισμένα" και πιο ομαλά ενώ ταυτόχρονα μοιάζουν να είναι υψηλότερης ανάλυσης από αυτή που πραγματικά χρησιμοποιούμε! Ταυτόχρονα χρησιμοποιούμε δική μας τεχνολογία στο βίντεο για να περιορίσουμε τον αριθμό των χρωμάτων αφήνοντας όμως αρκετά ώστε το βίντεο να είναι εντάξει και με αυτό τον τρόπο μπορούμε ταυτόχρονα να προσθέσουμε textured sync video.

Ερ./ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΤΕ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΕΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ; ΘΑ ΘΕΛΑΤΕ ΝΑ ΑΝΑΦΕΡΘΕΙΤΕΛΙΓΟ ΚΑΙ ΣΕ ΑΥΤΟ;

Γενικά διαθέτουμε ένα ή δύο σχεδιαστές οι οποίοι είναι ειδικοί σε ότι έχει σχέση με το σενάριο. Εγώ είμαι ο σεναριογράφος/σχεδιαστής του Lands of Lore II. Στο πρώτο μέρος η αποστολή σας ήταν να νικήσετε τη Scotia και να καταστρέψετε το αντικείμενο το οποίο της επέτρεπε να αλλάζει τη μορφή της. Αυτό το αντικείμενο κατασκευάστηκε από έναν αρχαίο πολιτισμό ο οποίος υπήρξε πολλά χρόνια νωρίτερα. Οι "αρχαίοι" υπήρξαν και εξαφανίστηκαν και κανείς σε ολόκληρη τη χώρα δεν ξέρει γιατί έφυγαν με εξαίρεση τον Drorical ο οποίος θα το ανακαλύψει στο δεύτερο μέρος. Εδώ θα γίνετε οι "πρωταθλητές" του Drorical και θα πρέπει να αντιμετωπίσετε ορισμένες καταστάσεις καθότι ο Drorical έχει την ικανότητα να βλέπει στο μέλλον αλλά και στο παρελθόν και έχει ανακαλύψει μια τεράστια απειλή για ολόκληρη τη χώρα. Η αποστολή του παίκτη είναι να ξεκινήσει και να αντιμετωπίσει αποτελεσματικά αυτή τη φοβερή απειλή. Βασικά ο Drorical έχει κάνει μια συμφωνία και δε μπορεί να επέμβει άμμεσα στα γεγονότα που διαδραματίζονται στη χώρα και έτσι να σας βοηθήσει αποτελεσματικά αλλά παίζει καθαρά συμβουλευτικό ρόλο. Οι πληροφορίες που θα σας παρέχει θα κάνουν την αναζήτηση σας σαφώς ευκολότερη.

Το παιχνίδι θα εξελίσσεται μέσα σε μια περιοχή η οποία ονομάζεται Ζούγκλα του Qlike ενώ μέσα στο παιχνίδι θα υπάρχουν τέσσερις φυλές και αυτό που προσπαθούμε να κάνουμε τώρα είναι να συγκεντρωθούμε επάνω σε μια από τις φυλές και να επεκταθούμε επάνω στην κουλτούρα, τα χαρακτηριστικά και τις συνήθειες της. Αυτός είναι ένας τομέας τον οποίο σκοπεύουμε να εξερευνήσουμε εις βάθος. Η περιπλάνηση μέσα σε ένα εντελώς ξένο περιβάλλον είναι αρκετά διασκεδαστική όπως ανακάλυψα στην πρόσφατη επίσκεψη μου στο Λονδίνο!

Ερ./ΕΧΟΥΝ ΓΙΝΕΙ ΚΑΠΟΙΕΣ ΑΛΛΑΓΕΣ ΚΑΙ ΣΤΟ ΧΕΙΡΙΣΜΟ;

Ο χειρισμός προς το παρόν έχει περιοριστεί στον ένα και μόνο χαρακτήρα. Αυτό έγινε για πολλούς και διάφορους λόγους. Είναι λίγο υπερβολικό νε έχετε να κατευθύνετε περισσότερους από ένα χαρακτήρες αλλά ο κύριος λόγος είναι ότι θελήσαμε να βάλουμε λίγο περισσότερο "στήσιμο", περισσότερες συνομιλίες με διάφορους χαρακτήρες και αν περιορίσουμε τον αριθμό των φωνών από ηθοποιούς τότε θα μπορέσουμε να προσθέσουμε στο εξωτερικό περιβάλλον και να κάνουμε έτσι το σύνολο αρκετά πιο ρεαλιστικό και πλήρες.

Ερ./ΓΕΝΙΚΑ ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΕΒΑΣΜΟΣ ΓΙΑ ΤΗ WESTWOOD ΑΛΛΑ ΕΝΑ ΣΗΜΕΙΟ ΚΡΙΤΙΚΗΣ ΗΤΑΝ ΤΟ ΟΤΙ ΤΑ ΔΥΟ KYRANDIA ΗΤΑΝ ΠΟΛΥ "ΑΣΦΑΛΗ" ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΟΤΙ ΜΕΙΝΑΤΕ ΜΕΣΑ ΣΤΑ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΑ ΟΡΙΑ. ΤΙ ΣΚΕΦΤΟΣΑΣΤΕ ΓΙΑ ΑΥΤΟ;

Ναι, θα συμφωνήσω με αυτή την άποψη αλλά ήταν κάτι εσκεμμένο από τους σχεδιαστές των παιχνιδιών να περιοριστούν σε κάποιο συγκεκριμένο χώρο. Αυτή τη φορά όμως πρόκειται να φύγουμε εντελώς από αυτό το χώρο, όσον αφορά το Lands of Lore II τουλάχιστον. Τα δύο Kyrandia ήταν φανταστικές ιστορίες οι οποίες έμοιαζαν με τα βιβλία που διαβάζαμε όταν ειμασταν μικρά παιδιά. Αντίθετα το Lands of Lore II μοιάζει περισσότερο με τα βιβλία επιστημονικής φαντασίας τα οποία θα διάβαζε ένας αρκετά μεγαλύτερος, διάφορα πράγματα συμβαίνουν, ίχνη μένουν ενώ προκύπτουν και διάφοροι φόνοι. Θα έλεγα ότι το Lands of Lore II είναι πολύ πιο "ζουμερό" από τα Kyrandia! Αυτά λοιπόν είχε να μας πει ο κ. Philip W. Gorrow, εμπνευστής, σχεδιαστής, δημιουργός και παραγωγός του Lands of Lore II, της συνέχειας του φοβερά επιτυχημένου Lands of Lore. Αναμείνατε λοιπόν λίγο καιρό ακόμα και θα δούμε όλοι μαζί πραγματικά τι εστί Lands of Lore II ..



Optical Mouse

ΤΟΥ **A. GORE. KOTZIA**



Σίγουρα αν σας προτείνουνε να αγοράσετε ένα οπτικό ποντίκι για την Amiga σας, εσείς αυτόματα θα σκεφτόσασταν ότι το οπτικό mouse θα ήταν τελευταίο πράγμα που θα αγοράζατε, ακόμα και αν είχατε κερδίσει στο Loto. Κάπως έτσι αντέδρασα και εγώ όταν μου πρότειναν να κάνω Test το οπτικό ποντίκι της Alfa Data. Μετά από πολλές μέρες στο συρτάρι μου, αποφάσισα να το αφήσω έξω να ξεσκάσει και αυτό το καημένο. Ακόμα δεν έσκασε απ'τα αυγό και άρχησε να γυροφέρνει την Amiga μου. Βέβαια, αυτή σαν κυρία που είναι, έκανε στην αρχή την δύσκολη. Ηταν όμως καθαρά θέμα χρόνου να "συνδεθούν" μεταξύ τους, και να μην χωρίσουν ποτέ.

Ας δούμε όμως μαζί, πως τα πάνε μεταξύ τους. Με την πρώτη επαφή που έχουν, εμφανής είναι η πονηρή κόκκινη λάμψη του mouse. Η Amiga απ'την πλευρά της, φαίνεται ότι καλοδέχεται το υπερ-πονήρο οπτικό ποντίκι. Εαν κοιτάξετε από κάτω το mouse, ενώ είναι συνδεδεμένο με την Amiga παρατηρείτε δύο ηλεκτρονικά "μάτια" τα οποία βγάζουν έναν έντονο βαθή κόκκινο φωτισμό. Ο φωτισμός αυτός αντανακλάτε στον ειδικό πίνακα που σας δίνεται μαζί με την αγορά του mouse. Το mouse είναι ανίκανο να λητουργήσει χωρίς τον πίνακα αυτό ο οποίος στέλνει πίσω στο ποντίκι τα διάφορα δεδομένα τα οποία συντελούν για να επιτευχθεί η κίνηση. Το optical mouse διαθέτει τρία κουμπιά τα οποία είναι απόλυτα συμβατά με όλα τα προγράμματα της Amiga σας. Το τρίτο κουμπί χρησιμεύει σε μερικές εφαρμογές, στις οποίες έχει προβλέυτει η τυχών ύπαρξη τρίτου κουμπιού στο mouse του οποιοδήποτε χρήστη. Αυτά όσο αφορά τα "τεχνικά" χαρακτηριστικά του optical mouse.

Καιρός να περάσουμε στο τι παραπάνω, αλλά και στο τι λιγότερο, μας προσφέρει. Η παρουσία ηλεκτρονικών ματιών, αντί της γνωστής μπαλίτσας που διαθέτουν τα περισσότερα mouse, μας προσφέρει αξιοπιστία και ακρίβια. Η αξιοπιστία οφείλεται στο ότι το optical mouse δεν επιρεάζεται από βρωμιές σκόνες κλπ. Γενικότερα θα λέγαμε ότι αν σε δέκα χρόνια, ένα απλο mouse πάθαινε δέκα βλάβες, το optical mouse δεν θα πάθαινε καμία. Η ακρίβια του οφείλεται στην αλάνθαστη, και γρήγορη ανταπόκριση των κινήσεων λόγω των ηλεκτρονικών "ματιών".

Η λεία επιφάνεια, και το χαμηλό βάρος του, συντελούν και αυτά στην ακρίβεια των κινήσεων. Οι σχεδιαστές, και γενικότερα αυτοί που χρησιμοποιούν πολύ το mouse θα βρουν στο οπτικό ποντίκι, την λύση για το πρόβλημα τους. Το ίδιο συμβαίνει και με τους μανιακούς Adventurers, στους οποίους βάση στατιστικών στοιχείων τα γραφεία τους δεν είναι και τόσο καθαρά. Σίγουρα το optical mouse, είναι και γ'αυτούς μια πολύ καλή λύση.

Κλείνοντας, θα ήθελα να σας επισημάνω ότι ένα οπτικό ποντίκι δεν αποτελεί πολυτέλεια, αλλά κάποιο πολύ χρήσιμο εργαλείο στη επικοινωνία σας με την Amiga..



HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	PC
TEST	486DX/40-Soundblaster
REQUIREMENTS	386SX/20, 2 MB RAM, VGA, MOUSE, HD



UFO Enemy Unknown

Τον προηγούμενο μήνα φιλοξενήσαμε μια φιλότιμη αλλά "λίγη" προσπάθεια της MicroProse (μιας εκ των αγαπημένων μου εταιριών) στο χώρο της διαστημικής στρατηγικής. Και βέβαια αναφέρομαι στο StarLord το οποίο δεν ήταν φυσικά και για πέταμα αλλά δεν ήταν ... πως να το πω ... δεν ήταν MicroProse! Στο ίδιο τεύχος υπήρχε και το καλύτερο μέχρι τώρα, κατά τη γνώμη μου, παιχνίδι στρατηγικού σχεδιασμού που είδα ποτέ και φυσικά αναφέρομαι στο υπέροχο Syndicate της Bullfrog. Ομως απ' ότι φαίνεται η αγαπητή MicroProse δεν είναι διατεθημένη να "καθήσει στα αυγά της" όσον αφορά τον τομέα της στρατηγική και συνεχίζει ακάθεκτη "πετώντας μας κατάμουτρα" τη νεα της παραγωγή που ακούει στο όνομα UFO - Enemy Unknown. Αρκετά επικός ο τίτλος αλλά εξίσου καλή και η πρώτη εντύπωση του παιχνιδιού μέσω της συσκευασίας και του πολύ περιεκτικού εγχειριδίου. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Μια ωραία πρωία λοιπόν εισέβαλε στα γραφεία του USER ο υπεύθυνος δημοσίων σχέσεων του περιοδικού και πέταξε πάνω στο γραφείο μου ένα κουτί που περιείχε τη νέα παραγωγή της MicroProse (ακόμα περιμένω το F-14 Fleet Defender). Μόλις περιεργάστηκα λίγο το κουτί παραξενεύτηκα γιατί δεν είχα ακούσει τίποτα για κάποιο UFO - Enemy Unknown ενώ μάλιστα φροντίζω να μαθαίνω έγκαιρα το ποιόν της μεγάλης κυρίας της εξομοίωσης. Σύντομα όμως μετριάστηκε ο ενθουσιασμός μου μόλις είδα τη λέξη strategy γραμμένη στο κουτί έχοντας ακόμα νωπές τις "πληγές" από το απογοητευτικό StarLord. Τόσο όμως οι εικόνες στο πίσω μέρος του κουτιού όσο και το πάρα πολύ καλό manual κατάφεραν να αναζοπυρώσουν (λέξη και αυτή!) το ενδιαφέρον μου και αναπόφευκτα ήρθε η στιγμή που είχε τελειώσει το installation του παιχνιδιού και τύπωσα









UFO για να το τρέξω. Τελείωσε η αρκετά καλή, αλλά τίποτα το φοβερό, εισαγωγή και μπήκα στο κυρίως παιχνίδι. Καλά τα γραφικά αλλά όχι και ανεπανάληπτα, έτσι λοιπόν και εγώ "βάλθηκα" να εξοικιωθώ με το χειρισμό του παιχνιδιού γιατί έχω την κακή συνήθεια να μη χρησιμοποιώ το manual σε τέτοια θέματα. Τι το ήθελα ο άμοιρος; Οχι, όχι δε μου κόλλησε το παιχνίδι ούτε καταστράφηκε ο καινούριος μου σκληρός δίσκος (αν και πολύ θα το ήθελε ο Κροντηράς). Η "ζημιά" που έπαθα ήταν ακόμα χειρότερη! Εδώ και αρκετό καιρό δεν μπορώ να ξεκολλήσω από το μόνιτορ αλλά ούτε και να παίξω οτιδήποτε άλλο! Με χίλια ζόρια σταμάτησα για να γράψω αυτό το Mega Review (και τα υπόλοιπα κείμενα φυσικά). Ας είναι καλά οι οικονομικοί, άσε τους ψυχολογικούς, "εκβιασμοί" του Κροντηρά (χε χε, πλάκα κάνω). Την άλλη ημέρα στο περιοδικό ήρθαν οι πρώτες ερωτήσεις. "Είναι αρκετά καλό για Mega Review;", "Αν όχι γράψε δισέλιδο", "Μήπως είναι σαν το StarLord;". Η απάντηση μου περιορίστηκε σε ένα πλατύ χαμόγελο και τρείς μόλις λέξεις. ΥΠΕΡΟΧΟ, ΑΨΟΓΟ και ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ. Αρκετά όμως τράβηξε αυτός ο πρόλογος και οι ιστορικές αναδρομές, ήρθε η ώρα να δούμε μαζί τι είναι αυτό που κάνει το UFO να ξεχωρίζει από όλες τις υπόλοιπες παραγωγές του χώρου και μάλιστα με μεγάλη διαφορά.



ΤΙ ΣΕΝΑΡΙΟ ΕΙΝΑΙ ΚΙ ΑΥΤΟ;

Το σενάριο του UFO μοιάζει να έχει αντληθεί απ' ευθείας από τις B-Movies της δεκαετίας του '50 και '60 σε συνδυασμό με κάποιες νεώτερες παραγωγές. Ας δούμε όμως τα πράγματα πιο αναλυτικά. Βρισκόμαστε εν έτει 1999 και η δραστηριότητα των "ιπτάμενων δίσκων" (ΑΤΙΑ, UFO και όλα τα συναφή) βρίσκεται σε έξαρση. Οι μαρτυρίες απαγωγών από εξωγήινους αλλά και απλών εμφανίσεων ΑΤΙΑ (Αγνώστου Ταυτότητας Ιπτάμενα Αντικείμενα) πάνω από μεγάλα αστικά κέντρα αυξάνουν με ανησυχητικό ρυθμό. Φαίνεται πως οι διαστημικοί γείτονες μας δε λενε να αφήσουν την κακομοίρα τη Γη στην ησυχία της και κάτι "μαγειρεύουν". Εν τω μεταξύ η παγκόσμια κοινή γνώμη, χαμένη μέσα στη βαθιά της άγνοια, πιέζει τις μεγάλες οικονομικές δυνάμεις ώστε να λάβουν κάποια μέτρα. Ετσι δημιουργείται η XCom, μια στρατιωτική οργάνωση η οποία εξοπλίζεται με τους επίλεκτους στρατιώτες κάθε χώρας και









έχει σαν μοναδικό σκοπό την αντιμετώπιση της απειλής από τα άστρα.
Φυσικά το στρατιωτικό δυναμικό της οργάνωσης πλαισιώνεται και από τους απαραίτητους ερευνητές και επιστήμονες και από κατασκευαστές της τελευταίας λέξης της στρατιωτικής τεχνολογίας. Και όπως είναι αυτονόητο το ρόλο του φυσικού ηγέτη της XCom αναλαμβάνει ο Χατζίδης (όχι αυτός στην Ολυμπιακάρα είναι), αναλαμβάνετε εσείς ήθελα να πω. Ξεκινάτε έχοντας στη διάθεση σας την τελευταία λέξη της γήινης αμυντικής τεχνολογίας η οποία όμως από κάποιο σημείο και μετά είναι εντελώς ελλειπής. Εδω μπαίνουν οι ερευνητές οι οποίοι επεξεργάζονται τα ευρήματα σας και αναλύουν την εξωγήινη τεχνολογία με σκοπό να τη θέσουν στη διάθεση των κατασκευαστών σας. Μιλάμε για φοβερά πράγματα. Εχοντας προχωρήσει αρκετά το παιχνίδι οφείλω να σας πω ότι στον ορίζοντα διαφαίνεται ένα σχέδιο κάποιων Ethereal Beings από τον Αρη τα οποία έχουν βάλει στο μάτι το γήινο πολιτισμό και προσπαθούν να τον υποτάξουν. Ομως η προσέγγιση τους είναι διαφορετική, και πιο ρεαλιστική, απ' ότι έχουμε συναντήσει μέχρι τώρα. Εδω οι εξωγήινοι δε "μπουκάρουν" ώστε να δώσουν την ευκαιρία σε κάποιο γήινο να γίνει ήρωας όπως έχουμε συνηθίσει να βλέπουμε σε κάποια, στα περισσότερα, ανεγκέφαλα arcades. Παρ' όλο λοιπόν που σαν κεντρική ιδέα το σενάριο είναι αρκετά κοινότυπο και χρησιμοποιημένο, στο UFO οι καταστάσεις είναι πολύ πιο "εγκεφαλικές" και συναρπαστικές χρησιμοποιώντας μια πολύ πιο στρατηγική και έξυπνη προσέγγιση. Εδω οι φίλοι μας οι αρειανοί (όχι από τη Θεσσαλονίκη) έχοντας στη διάθεση τους πολλά και διαφορετικά διαστημόπλοια στέλνουν πράκτορες τους με διαφορετικό σκοπό κάθε φορά. Αυτοί οι πράκτορες είναι γεννετικά μεταλλαγμένοι οργανισμοί οι οποίοι έχουν κάποιο συγκεκριμένο σκοπό. Υπάρχουν για παράδειγμα sectoids οι οποίοι είναι υπεύθυνοι για τη διείσδυση στις γήινες κυβερνήσεις με απώτερο σκοπό τη διακοπή της χρηματοδότησης της XCom (κάτι σαν τον αγαπητό κύριο Παπαθεμελή δηλαδή), υπάρχουν οι snakemen οι οποίοι είναι οι "επίσημοι" τρομοκράτες των εξωγήινων, υπάρχουν οι mutons οι οποίοι αποτελούν το "πεζικό" και άλλοι πολλοί. Τι να πει κανείς. Μιλάμε για ένα σενάριο γεμάτο δολοπλοκίες και στρατηγικά σχέδια το οποίο μόνο ένας ιδιαίτερα προικισμένος και χαρισματικός συγγραφέας επιστημονικής φαντασίας (σαν και εμένα, χε χε) θα μπορούσε να συλλάβει. Το κατατάσω στην ίδια κατηγορία με το σενάριο του Shadow of the Comet και του Gabriel Knight από άποψη πληρότητας και επέκτασης. Σκεφτείτε ότι χρειάστηκε να τελειώσω το παιχνίδι (αυτό έλλειπε παίζοντας τόσες ώρες την ημέρα) πριν μου αποκαλυφθεί το σενάριο σε ολόκληρο του το μεγαλείο, πριν μπορέσω να πω με ασφάλεια ότι κατάλαβα 100% το παιχνίδι. Και αυτό ακριβώς είναι που δημιουργεί αυτή την ξεχωριστή "μαγεία", η συνεχής εξέλιξη και επέκταση του σεναρίου κάτι το οποίο παρατηρείται μόνο στα τρία προαναφερθέντα παιχνίδια. Αρκετά όμως με το, άψογο πραγματικά, σεναριακό υπόβαθρο του παιχνιδιού γιατί πιστεύω ότι έφτασε η στιγμή να περάσουμε σε πιο "πεζά" θέματα. Και φυσικά αναφέρομαι στην τεχνική μεριά του UFO - Enemy Unknown.





ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Οχι του Κροντηρά, αν και πολλοί αναγνώστες τα έχουν ζητήσει μέσω της αλληλογραφίας, αλλά του UFO - Enemy Unknown που είναι άλλωστε και το αντικείμενο αυτού του Mega Review. Αρχίζουμε λοιπόν με την οπτική πλευρά του παιχνιδιού. Τα γραφικά δεν είναι σίγουρα το δυνατότερο σημείο του UFO. Δεν είναι καθόλου άσχημα αλλά σίγουρα δεν είναι και Privateer, πως θα μπορούσε άλλωστε! Οι χρωματισμοί των γραφικών είναι πάρα πολύ καλοί ενώ τα sprites, τόσο των στρατιωτών σας όσο και των εξωγήινων, στο τρισδιάστατο μέρος είναι απόλυτα ευδιάκριτα και γενικά πολύ όμορφα σχεδιασμένα. Τα backgrounds είναι επίσης υπέροχα ενώ δεν τους λείπει η ποικιλία. Περιττό να











σας πω ότι η κάθε περιοχή έχει τα δικά της ξεχωριστά backgrounds. Οι αναπαραστάσεις των κτιρίων στις βάσεις σας είναι ευκρινείς και με πολύ σωστούς χρωματισμούς ενώ οι διάφορες εικόνες που εμφανίζονται σε ολόκληρη τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι άψογες τεχνικά. Ασε καλύτερα τις υπέροχες οθόνες πληροφοριών, κυρίως τα αποτελέσματα της νεκροτομής ενός εξωγήινου. Οπως καταλάβατε αυτό που ανεβάζει στα ύψη το επίπεδο της οπτικής πλευράς του παιχνιδιού είναι όχι τόσο η τεχνική αρτιότητα των γραφικών όσο η τεράστια, και ανεπανάληπτη θα τολμήσω να πω, ποικιλία τους. Αυτό βέβαια είναι απόρροια της σεναριακής ποικιλίας αλλά και της άριστης δομής του παιχνιδιού αλλά αυτά είναι θέματα τα οποία ανήκουν σε άλλους τομείς. Γενικά το κάθε διαφορετικό μέρος, και πιστέψτε με υπάρχουν πολλά διαφορετικά μέρη, του παιχνιδιού έχει τα δικά του ξεχωριστά γραφικά τα οποία σε γενικές γραμμές κυμαίνονται σε πραγματικά υψηλότατα επίπεδα. Φυσικά θα γκρινιάξω για μια ακόμη φορά σε ότι αφορά τα εντελώς παραμελημένα interactives. Γιατί δεν υπάρχουν ούτε εδώ κάποια animated interactives τα οποία, εκτός από τη σεναριακή προώθηση, θα μπορούσαν να εκτοξεύσουν το επίπεδο του εντυπωσιασμού και της εθιστικότητας στα ύψη (λες και δεν είναι ήδη, τέλος πάντων); Ο ήχος του παιχνιδιού είναι αρκετά καλός χωρίς όμως να τραβάει ιδιαιτέρως την προσοχή. Καλά τα ηχητικά εφφέ και η μουσική αλλά δεν πιστεύω ότι πρέπει να σταθώ περισσότερο. Γιατί όμως δεν εφαρμόζετε τη δική μου τακτική; Εγώ προσωπικά χρησιμοποίησα Sisters of Mercy (εντελώς υπέροχοι) για μουσική υπόκρουση και το αποτέλεσμα ήταν επιεικώς εκπληκτικό. Υπάρχουν όμως πιο σημαντικά πράγματα να πούμε για αυτό το, πραγματικά υπέροχο, παιχνίδι της MicroProse. Συνοπτικά θέλω να πω ότι τα γραφικά του UFO δεν είναι κάτι το ιδιαίτερα πρωτότυπο ή εντυπωσιακό αλλά αυτό που ανεβάζει σαφώς τη βαθμολογία είναι η τεράστια ποικιλία που πραγματικά εντυπωσιάζει. Ας δούμε όμως πιο ουσιώδη, και σημαίνοντα, θέματα.



DIE ALIEN, DIE ...

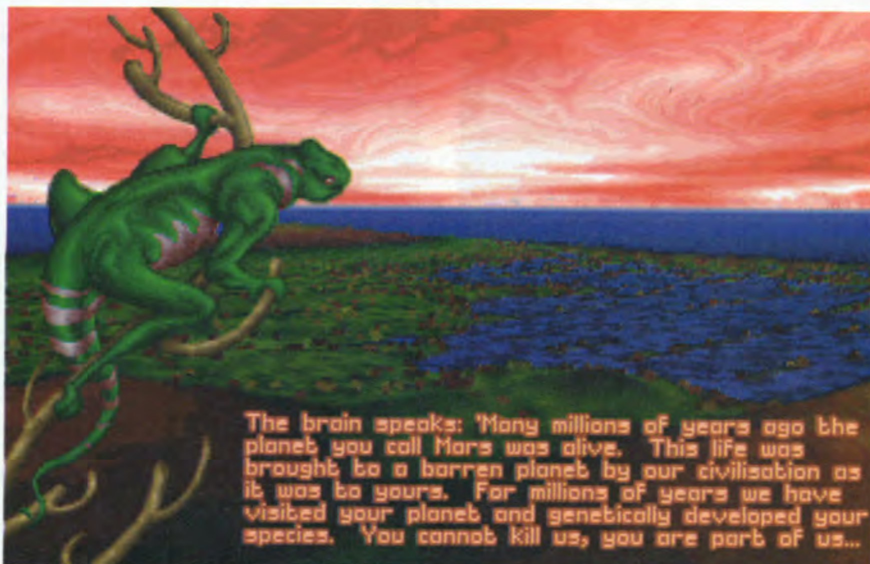
Και η επικείμενη "καταστροφή" έφτασε (επιτέλους;) ξεπερνώντας σε ένταση κάθε πρόβλεψη. Η βόμβα πολλών μεγατόνων που ακούει στο όνομα UFO - Enemy Unknown έσκασε στον 486 του ShadowCaster μετατρέποντας το επαγγελματικό χρονοδιάγραμμα του υποφαινόμενου σε "σκόνη και θρύψαλλα" ή καλύτερα σε στάχτη και μπούρμπερη. Το παιχνίδι που τόσα χρόνια περίμενα (και ονειρευόμουνα) εμφανίστηκε κυριολεκτικά από το πουθενά. Αυτό το λέω γιατί το UFO περιέχει ότι μπορεί να ζητήσει κανείς. Στρατηγική υψηλού επιπέδου, πλήρες σενάριο, πολλά στοιχεία RPG, μυστήριο, στοιχεία adventure δεμένα υπέροχα με arcade υψηλών προδιαγραφών το οποίο θυμίζει αρκετά Hero's Quest και Space Crusade αλλά και, κυρίως, φοβερή αντοχή στο χρόνο λόγω της τεράστιας σεναριακής έκτασης του αλλά και του τέλειου συνδυασμού όλων των προαναφερθέντων στοιχείων σε ένα πραγματικά αξιοθαύμαστο σύνολο. Τολμώ να δηλώσω ότι παιχνίδια σαν το all-time-classic Defender of the Crown αλλά και το υπέροχο Syndicate αποτελούν απλώς το προοίμιο της εμφάνισης αυτού του κολοσσού που κυκλοφόρησε τόσο απρόσμενα αλλά και "υποχθόνια". Ισως όλα







αυτά να σας φαίνονται υπερβολικά αλλά σας διαβεβαιώνω ότι μόλις "κάνετε το λάθος" και το πιάσετε στα χέρια σας θα ξεχάσετε για πολύ καιρό οτιδήποτε άλλο υπάρχει στο σκληρό σας δίσκο. Εγώ προσωπικά το τελείωσα πολύ πρόσφατα (χειροκρότημα) και αμέσως το ξεκίνησα και πάλι αλλά στο δυσκολότερο επίπεδο. Οχι Κροντηρά δεν είναι τόσο εύκολο αλλά η εθιστικότητα του είναι πραγματικά μνημειώδης ενώ ο χειρισμός του καταφέρνει να συνδυάσει την απλότητα με την πληρότητα, κάτι σπάνιο μέχρι σήμερα. Ας δούμε όμως μια "τυπική" ημέρα στη ζωή της XCom την οποία και διοικείτε. Το UFO εντοπίστηκε αρχικά από το ραντάρ του WrathSpire (είναι το όνομα της βάσης, "κλεμμένο" από τα Vampire Worlds) ενώ το ολοκαίνουριο Hyper Wave Decoder πληροφορεί ότι πρόκειται για ένα battleship των Mutons σε επιθετική αποστολή. Αμέσως "σηκώθηκε" το νέο Avenger-3 με πλήρωμα έξι αντρών και ενός plasma hovertank για αναχαίτηση. Μετά από σκληρή μάχη το UFO κατερρίφθη κάπου στη Βόρειο Αφρική ενώ αμέσως το Avenger προσγειώθηκε με σκοπό την έρευνα του τόπου συντριβής του εξωγήινου σκάφους. Μετά από μια περίπου ώρα σκληρών μαχών μεταξύ των πλήρως εξοπλισμένων αντρών της XCom και των σκληροτράχηλων Mutons το UFO κατελήφθη από τις γήινες δυνάμεις. Η εξερεύνηση των σκοτεινών διαδρόμων και των τριών (!!!) ορόφων του σκάφους ήταν εξαιρετικά αποδοτική. Ο απολογισμός; Οκτώ νεκροί Mutons, ο Muton leader και ο Muton commander του σκάφους αιχμαλωτίστηκαν μαζί με ένα άγνωστο μέχρι τώρα είδος εξωγήινου. Κατασχέθηκαν 456 τεμάχια alien alloys, 4 navigation και 3 UFO power sources καθότι το τέταρτο καταστράφηκε στην πτώση. Καμμία απώλεια (με-



ΓΕΝΙΚΑ

Σίγουρα το αουτσάιντερ. Είχε ακούσει κανένας τίποτα για την ύπαρξη του; Και όμως το UFO - Enemy Unknown κερδίζει δικαιότατα και με διαφορά την κούρσα σπάζοντας όλα τα προγνωστικά και αναδεικνύοντας σε μεγάλο νικητή τον, μέχρι τώρα, υστερήσαντα χώρο της στρατηγικής "εξομοίωσης". Η τεχνική του αρτιότητα σε συνδυασμό με το ανεπανάληπτο, σε όλες τις διαστάσεις του, σενάριο δημιουργεί ένα πραγματικά αχτύπητο σύνολο το οποίο κατά την προσωπική μου άποψη θα χρειαστεί πολύ χρόνο για να ξεπεραστεί. Μια από τις καλύτερες επιλογές που μπορεί να κάνει ένας PC user αυτή την εποχή. Ασυγχώρητοι όσοι δεν του ρίξουν τουλάχιστον μια ματιά αν και σίγουρα αξίζει πολλά περισσότερα.











τά από πολλή εξάσκηση) από τη μεριά της XCom. Επιστροφή στη βάση όπου αρχίζει η πραγματική έρευνα. 60 ερευνητές αναλαμβάνουν την ανάκριση του Muton commander ενώ άλλοι 40 ανακρίνουν τον Muton leader με σκοπό την απόσπαση πληροφοριών σχετικά με την αποστολή του σκάφους και τη γενικότερη οργάνωση των εξωγήινων. Το νέο είδος εξωγήινου θα ερευνηθεί αργότερα λόγω έλλειψης προσωπικού. Παράλληλα οι τεχνικοί της βάσης αναλαμβάνουν την αντικατάσταση των stun bombs που ξοδεύτηκαν για την αιχμαλώτιση των εξωγήινων. Πριν όμως γίνου γνωστά τα αποτελέσματα της έρευνας ένα νέο UFO εντοπίζεται πάνω από την Ευρώπη ... Χρειάζεται να πω τίποτα παραπάνω; Τι άλλο μπορεί να ζητήσει κανείς από ένα παιχνίδι; Ο χρόνος παίζει πολύ σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη του παιχνιδιού χωρίς όμως να καταντάει πιεστικός, εκτός από λίγες περιπτώσεις, ενώ στο τέλος κάθε μήνα βλέπετε το πόσο καλά τα πήγατε μέσω της χρηματοδότησης των χωρών που υποστηρίζουν την XCom. Ολα αυτά με αναγκάζουν να κάνω μια πολύ σοβαρή δήλωση την οποία όμως υποστηρίζω ακράδαντα. Τύφλα να 'χει το Pirates! Και μην ξεχνάτε ότι είμαι ένας από τους φανατικότερους οπαδούς του! Τι άλλο να πει κανείς;



ΕΝ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΙ

Εχετε διαβάσει τον πόλεμο των κόσμων του H. G. Wells; Σας άρεσε; Αν η απάντηση και στα δύο ερωτήματα είναι ναι τότε να είσαστε σίγουροι ότι το UFO - Enemy Unknown θα σας ενθουσιάσει. Μιλάμε για υπερβολικά "Στενές επαφές τρίτου τύπου" αν και το παιχνίδι είναι σαφώς πιο ρεαλιστικό από την ομότιτλη κινηματογραφική ταινία του αγαπητού κύριου Spielberg. Γιατί αλήθεια που ακούστηκε να ανοίγουν οι γήινοι επιστήμονες διάλογο με τους εξωγήινους μέσω συμφωνικής ορχήστρας; Πολύ πιο πιθανή είναι η προσέγγιση που δίνει η MicroProse μέσω αυτού του παιχνιδιού γιατί, κακά τα ψέμματα, "... η ανθρωπότητα δεν είναι ακόμα έτοιμη για πραγματική επικοινωνία και αρμονική συμβίωση με εμάς τους αρχισυντάκτες (συνώνυμο της λέξης εξωγήινος είναι και αυτό) ...". Αλήθεια, πόσες φορές το έχω ακούσει αυτό (είναι και μια από τις πιο συνήθεις ατάκες του Κροντηρά!) σε διάφορες ταινίες του είδους; Ούτε που θυμάμαι! Πάντως μη διανοηθείτε να το αγνοήσετε γιατί πρόκειται για την απόλυτη κορυφή στο χώρο της στρατηγικής και κάτι μου λέει ότι θα παραμείνει στην κορυφή για πολύ, μα πάρα πολύ καιρό ..

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Σπεύστε στο κοντινότερο video club και προμηθευτήτε τον Πόλεμο των Κόσμων, το Hangar 18 (υπάρχει και τραγούδι των Megadeth, το ξέρατε;), τα τρία Alien και ότι σχετικές B-Movies της δεκαετίας του '60 και '70 μπορείτε να βρείτε. Δε βλάπτει να διαβάσετε και λίγο Isaak Asimov και Arthur Clarke.

ΑΝΤΟΧΗ

96%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ο άρχων της στρατηγικής, αποτελεί λαμπρό παράδειγμα προς μίμηση.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	99
ΓΕΝΙΚΑ	95















HOUSE	VIRGIN
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA
REQUIREMENTS	1MB RAM, και οποιαδήποτε Amiga

ΤΟΥ Α. GORE. ΚΟΤΖΙΑ

Το Apocalypse είναι ένα καθαρόαιμο shoot'em up παιχνίδι το οποίο είχε ανακοινωθεί προ καιρού. Ο λόγος που δεν είδε γρήγορα τα φώτα της δημοσιότητας, είναι επειδή περιείχε σκηνές υπερβολικής βίας. Ετσι, και μετά από πολλές μικροαλλαγές, έχουμε το "ρετουσαρισμένο" πιά Apocalypse στην διάθεση μας. Πριν περάσουμε στο review μας, θα ήθελα να δόσω τα συγχαριτήρια μου στο προγραμματιστικό επιτελείο της Virgin. Ελπίζω η Virgin να συνεχίσει το λαμπρό έργο της, και να μην μας απογοητεύσει, όπως μερικές, κάποτε υπέροχες εταιρείες Software.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι απλό, και αυτό λόγω του είδους του παιχνιδιού. Κάπου σε ένα νησί, έχουν εγκατασταθεί μέγαλες εχθρικές δυνάμεις, οι οποίες έχουν στην κατοχή τους μεγάλο αριθμό αιχμαλώτων. Σκοπός σας είναι να ελευθερώσετε όλους τους αιχμαλώτους, και να τους μεταφέρετε στην βάση σας. Πρέπει, επίσης να εξολοθρεύσετε όλες τις εχθρικές δυνάμεις, οι οποίες βρίσκονται διεσπαρμένες σε διάφορα μέρη του νησιού. Εσείς, έχετε στην διάθεση σας ένα πλήρως επανδρωμένο ελικόπτερο τελευταίας τεχνολογίας. Το παιχνίδι αποτελείται από πολλά επίπεδα, τα οποία για να ολοκληρωθούν, πρέπει να εκτελέσετε κατά γράμμα τις εντολές που σας δίνει ο χαρακτήρας σας, πρίν απο κάθε επίπεδο. Οι αποστολές, μοιάζουν σε μεγάλο βαθμό μεταξύ τους, και το μόνο που αλλάζει είναι ο αριθμός των αιχμαλώτων που πρέπει να σώσετε.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Αν δεν έχετε ελπίδα για πιλότος, η ακόμα για ένα τηλεκατευθυνόμενο ελικόπτερο, τότε το επόμενο βήμα είναι το Apocalypse.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ

Το παιχνίδι δεν διαθέτει ούτε ένα Menu ρυθμίσεων. Απλά πατάτε το fire, και ξεκινάτε. Το πρώτο πράγμα που βλέπετε όταν αρχίζετε είναι το ελικόπτερο σας, προσγειωμένο στην βάση σας, η οποία είναι καλά κρυμμένη απ'την πυκνή βλάστηση. Με το Fire καταστρέφετε τα σπίτια, και αν περιέχουν αιχμαλώτους, προσγειώνεστε και συλλέγετε τα πατριωτάκια σας. Αν όχι, "θερίζετε" τους εχθρούς σας με μεγάλη προσοχή, και αυτό γιατί καμιά φορά βγαίνουν με μπαζούκα και σας πυροβολούν. Βέβαια, το ελικόπτερο σας έχει περιορισμένη χωριτικότητα, πράμα που σημαίνει ότι μέτα από την κάθε περισυλλογή αιχμάλώτων πρέπει να επιστρέφετε στην βάση σας, και να τους αφήνετε. Το ελικόπτερο σας μπορεί να μεταφέρει μέχρι έξη αιχμάλώτους. Βέβαια, μην φανταστείτε ότι αλωνίζετε χωρίς δυσκολία, και αυτό γιατί έχετε να αντιμετωπίσετε δεκάδες εχθρούς διαφόρων τύπων. Μερικοί απο αυτούς τους κινδύνους είναι, ελεύθεροι σκοπευτές, ελικόπτερα, άρματα μάχης, τζίπ, αλλά και πολλά άλλα.

ΓΕΝΙΚΑ

Αλλο ένα ολοκληρωμένο παιχνίδι απ'την Virgin είναι και το Apocalypse. Αν και είναι ένα καθαρόαιμο shoot em'up παιχνίδι, είναι ικανό να σας κυριέψει. Τα όμορφα γραφικά, και το καλό gameplay που πλαισιώνουν το παιχνίδι φτάνουν και περισσεύουν για την εμπορική επιτυχία του παιχνιδιού.



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός είναι πανεύκολος, και μόνο μερικά λεπτά φτάνουν, για να αποκαλύψετε τα μυστικά του Apocalypse. Οι βασικές κινήσεις είναι γνωστές, (πάνω, κάτω, δεξιά, αριστερά, fire) εκτός απ' αυτές όμως, χρήσιμα στο παιχνίδι είναι και τα function keys, που με τα οποία μπορείτε να διαλέγετε μερικά απ'τα "βαριά" όπλα που διαθέτετε. Αφού διαλέξετε κάποιο απ'αυτά τα όπλα, για να τα ενεργοποιήσετε πρέπει να πατήσετε νευρικά το fire. Σε αντίθεση με το βασικό σας όπλο, τα βαριά όπλα δεν είναι απεριόριστα. Για να ανανεώνετε τα όπλα σας, πρέπει να προσέχετε για τα διάφορα ιπτάμενα "bonus" τα οποία εμφανίζονται συχνά στην οθόνη. Γενικότερα ο χειρισμός δεν πρόκειται να σας προβληματίσει ιδιαίτερα.



GAMEPLAY / ΑΝΤΟΧΗ

Αν και το ελικόπτερο μας αργεί να υπακούσει στις εντολές του joystick, το gameplay είναι πολύ καλό και δεν απογοητεύει ούτε στιγμή τον παίχτη. Το πολύ καλό animation, και το εξίσου καλό scrolling συντελούν και αυτά στην αναβάθμιση του gameplay του παιχνιδιού. Αν και τα shoot em'up δεν φημίζονται γιά την αντοχή τους, τολμώ να πω ότι το Apocalypse αποτελεί εξαίρεση. Η αντοχή του δεν έχει ημερομηνία λήξεως και σας υπόσχεται αρκετές μέρες καταστροφής, και πτήσεων.



ΗΧΟΣ / ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι υπέροχα. Ολα όσα μπορείτε να δείτε εκφράζονται με πολύ λεπτομέρεια, και δεν μας απογοητεύουν καθόλου. Πανέμορφα Backrounds, τα οποία είναι χρωματισμένα στους σωστούς τόνους έτσι ώστε να φαίνονται όσο το δυνατόν ρεαλιστικά γίνεται. Τα sprites είναι υπέροχα, και είναι και αυτά αρκετά ρεαλιστικά. Το ελικόπτερο μας αποτελείται από πάρα πολλά frames, που συντελούν στην ομαλή κίνηση του στον χώρο. Ωραία σχεδιασμένες είναι και οι εκρήξεις. Ακόμα και τα μικρά sprites όπως οι αιχμάλωτοι έχουν λεπτομερειακά γραφικά. Γενικότερα τα γραφικά είναι άνω του μετρίου, και πολλές φορές με εντυπωσίασαν. Ας πέρασουμε όμως και στο θέμα του ήχου. Εδώ τα πράγματα είναι πιό απλά. Ενώ υπάρχουν τέλεια έφφε (ήχος μηχανής, κραυγές πεζών αντιπάλου, πουλιά, αέρας, κλπ), το παιχνίδι δεν διαθέτει νότα ούτε για δείγμα. Η προσωπική μου άποψη είναι ότι ένα παιχνίδι δεν είναι ικανό να σταθεί στο θέμα του ήχου όσο ι καλά ηχητικά εφφέ και να έχει.



ΑΝΤΟΧΗ

86%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αρεσε του Παύλου, τι άλλο θέλετε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΗΧΟΣ	70
GAMEPLAY	88
ΓΕΝΙΚΑ	88



THE SHADOW OF YSERBIUS

HOUSE	SIERRA
FORMAT	PC
TEST	486DX2/50 SOUNDBLASTER PRO
REQUIREMENTS	VGA, ΜΝΗΜΗ: 640, ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ, MOUSE

ΤΟΥ **A. GORE. KOTZIA**

SIERRA

Η Sierra σαν εταιρία software, είναι κορυφαία. Βέβαια πολλοί την έχουν παρεξηγήσει, διότι η Sierra έκανε πολλές καινοτομίες στο παρελθόν πράγμα που την ανάγκασε να πάρει μεγάλα ρίσκα. Οι καινοτομίες αυτές ήταν στον τρόπο χειρισμού, στα περίεργα σενάρια, και στους αμφιλεγόμενους ήρωες που χρησιμοποιούσε στα παιχνίδια της. Ολα αυτά συνετέλεσαν στην εκτίμηση από εμάς τους απλούς χρήστες, που όμως μερικές φορές "μεταμορφωνόταν" σε απογοήτευση, αφού πολλοί από εμάς δεν είχαμε την ικανότητα να καταλάβουμε τις προσπάθειες της Sierra. Παρ'όλη την εκτίμηση που έχω για αυτήν την εταιρία, παραδέχομαι ότι το Shadow Of Yserbius είναι ένα μέτριο RP παιχνίδι για μια επιχείρηση σαν την Sierra. Αν το Shadow Of Yserbius ήταν μια παραγωγή κάποιας εταιρίας λιγότερο γνωστής, θα το έκρινα με περισσότερη επιείκεια. Ομως, πως να κάνω κάτι τέτοιο. Οταν ακούω Sierra, το μυαλό μου πάει σε παιχνιδάρες όπως το Gabriel Knight, Quest for glory, Larry, Kings Quest, και όχι στο μέτριο Shadow Of Yserbius.

ΔΥΟ ΣΕ ΕΝΑ

Πριν αρχίσω να σας αναλύω όλες τις πτυχές του παιχνιδιού, θεωρώ υποχρέωση μου να σας ενημερώσω ότι εκτός απ'το Shadow Of Yserbius, το κουτί περιλαμβάνει και άλλο ένα παιχνίδι το οποίο ακούει στο όνομα The Fates Of Twinion. Δεν θα ασχοληθούμε με αυτό το παιχνίδι, και αυτό γιατί δεν έχει σχεδόν καμία διαφορά απ'το Shadow Of Yserbius. Εκτός απ'το παρεμφερές σενάριο, όλα τα άλλα (γραφικά, χειρισμός, ήχος, κλπ) είναι σχεδόν ίδια. Αυτό σημαίνει ότι το παρακάτω review ισχύει και για τα δύο παιχνίδια.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Εαν έχετε 4MB αγοράστε το Shadow Caster και ξεχάστε όλα τα άλλα. Εαν δεν έχετε, το The Shadow Of Yserbius είναι μια καλή επιλογή.

THE SHADOW OF YSERBIUS

Το Shadow Of Yserbius, είναι ένα RPG το οποίο εξερευνείτε μόνοι σας, χωρίς σύντροφους (εκτός αν διαθέτετε Modem,). Δημιουργείτε τον χαρακτήρα σας, και ταξιδεύετε στα μπουντρούμια, και στις σπηλιές του ηφαίστειου Yserbius. Ο χαρακτήρας σας μπορεί να είναι μέλος μίας απ'της οχτώ αρχαίες φυλές. Η ιστορία του παιχνιδιού εξελίσσετε σε συνάρτηση με την δική σας πείρα και δύναμη, που αποκτάτε όσο εξερευνείτε

ΓΕΝΙΚΑ

Ενα μέτριο RPG από την Sierra. Τα γραφικά είναι κάπως ξεπερασμένα και πρωτόγονα. Ο ήχος είναι μέτριος προς καλός, και ο χειρισμός είναι άνετος. Αν και περίμενα πιό πολλά απ'την Sierra, γιά κάποιο ανεξήγητο λόγο, όσο έπαιζα το παιχνίδι τόσο πιο πολύ μου άρεσε. Αν δεν ήξερα ότι το παιχνίδι είναι της sierra, τότε ίσως να του έκανα καλή κριτική. Οπως λέει και ο Βούρος, "εσύ αποφασίζεις".



τον περίεργο κόσμο του Yserbius.
Εκτός απ'το υφαίστειο, μπορείτε να επισκεφθείτε την ταβέρνα (μόνο για αυτούς που έχουν Modem) όπου μπορείτε να συζητήσετε με τους συμπαίκτες σας, και να δείτε αν έχετε κάποιο μήνυμα. Ενα άλλο μέρος που μπορείτε να επισκευθείτε είναι το Guild Hall στο οποίο αγοράζετε χρήσιμα αντικείμενα για την περιπέτεια σας. Το Guild Hall, χρησιμεύει και για την ρύθμιση των ικανοτήτων του παίκτη σας. Αφού κάνετε τις απαραίτητες ρυθμίσεις, είσαστε έτοιμοι να αντιμετωπίσετε τα χιλιάδες τέρατα που καραδοκούν σε κάθε γωνιά του Yserbius.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός στην αρχή είναι λίγο εκνευριστικός, αφού χρειάζεστε αρκετή ώρα για να εξεικιωθείτε πλήρως. Υπάρχει ένας πίνακας επιλογής κατεύθυνσης, τον οποίο σας προτείνουμε να τον χρησιμοποιείτε χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο, και όχι το mouse. Ενας άλλος πίνακας που υπάρχει, είναι και αυτός που σας περιγράφει τον χώρο, και την δράση σας επιγραμματικά. Υπάρχουν φυσικά και πολλόι άλλοι πίνακες στους οποίους βλέπετε την φυσική σας κατάσταση, τα αντικείμενα που διαθέτετε, τους διάφορους χαρακτήρες που συναντάτε, κλπ. Με την βοήθεια του mouse, επιλέγετε τα spells που θα χρησιμοποιήσετε, κάνετε έναρξη μάχης, τρέπετε σε φυγή τον ήρωα σας, καθώς και δεκάδες άλλες λητουργίες τις οποίες χρησιμοποιείτε για να επιζείτε στα άδυτα του Yserbius. Ολοι αυτοί οι πίνακες, και τα ικονίδια είναι εργονομικά τοποθετημένα, κάνοντας το παιχνίδι ακόμα πιό ευχάριστο. Βέβαια χρειάζεται πολυ εξάσκηση, πράγμα που πιστεύω ότι αξίζει τον κόπο.

ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Εδώ η Sierra με απογοήτευσε. Τα γραφικά του παιχνιδιού, δείχνουν τον μέτριο τους χαρακτήρα απ'την πρόχειρη εισαγωγή. Τα στατικά γραφικά χωρίς ίχνος Animation, μας κάνουν να ξεχνάμε ότι το παιχνίδι είναι παραγωγή της Sierra. Παρ' όλα αυτά τα σχέδια του παιχνιδιού είναι αρκετά προσεγμένα. Σε αντίθεση με τις πίστες οι οποίες έχουν έντονο ρεαλιστικό χαρακτήρα, οί αντίπαλοι σας είναι αντιαισθητικά χρωματισμένοι, μοιάζοντας πιο πολύ σε κόμικ, παρά σε θανάσιμους εχθρούς. Ο πίνακας απεικώνισης των γραφικών είναι αρκετά μεγάλος και ευδιάκριτος. Γενικότερα παρατηρούμε απλά, αλλά ευδιάκριτα γραφικά. Ο ήχος είναι "καλούτσικος" αφού υπάρχουν αρκετά μουσικά θέματα, τα οποία πλαισιώνουν το παιχνίδι. Τα μουσικά θέματα αυτά, ταιριάζουν απόλυτα με την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού και αλλάζουν σύμφωνα με την κατάσταση που βρίσκεστε (μάχη, αναζήτηση, κίνδυνος, κλπ).







ΑΝΤΟΧΗ

84%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αγοράστε 4MB!!!!

ΓΡΑΦΙΚΑ	65
ΗΧΟΣ	73
GAMEPLAY	75
ΓΕΝΙΚΑ	75





ARNIE 2

HOUSE	ZEPPELIN PLATINUM
FORMAT	PC, AMIGA
TEST	PC 386SX/33
REQUIREMENTS	VGA ή EGA-ΜΝΗΜΗ: 640k-ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ

ΤΟΥ **Α. GORE. ΚΟΤΖΙΑ**

Ο ήρωας του παιχνιδιού ακούει στο όνομα Arnie, και πρέπει να βγάλει σε πέρας 4 δύσκολες αποστολές οι οποίες απαιτούν ικανότητα, τόλμη, και απόλυτη βία. Οπως καταλαβαίνετε πρόκειται για ένα παιχνίδι Arcade στο οποίο πυροβολείτε, και καταστρέφετε ότι εμφανιστεί μπροστά σας. Οι αποστολές αυτές μπορούν να παιχτούν σε οποιαδήποτε σειρά επιλέξετε. Η αποστολή που έχει ολοκληρωθεί δεν είναι πιά προσπελάσιμη, και πρέπει αφού την ολοκληρώσετε να διαλέξετε κάποια άλλη. Για την ολοκλήρωση του παιχνιδιού, πρέπει να τελειώσετε και τις 4 αποστολές. Πριν την έναρξη της αποστολής που επιλέξατε, θα λάβετε σύντομες πληροφορίες για το τι ακριβώς πρέπει να κάνετε.

Αρχικά, ο Arnie είναι οπλισμένος με ένα απλό πιστόλι, και με μερικές χειρομβοβίδες. Οσο όμως προχωράτε, μπορείτε να βρείτε αρκετά όπλα, τα οποία είναι το μόνο που μένει απ'τους μακαρίτες αντιπάλους σας. Τα όπλα αυτά, μένουν στην κατοχή σας μέχρι να χάσετε κάποια ζωή. Το μόνο όπλο που θα σας συντροφεύει συνεχώς είναι το πιστόλι. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει ένας πίνακας, ο οποίος σας δείχνει την φυσική κατάσταση του Arnie, καθώς και για το τι ακριβώς έχει μαζί του (όπλο, αριθμό χειρομβοβίδων)

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Διαβάστε το τεράστιο Manual του παιχνιδιού, το οποίο αποτελείται από μισή σελίδα!

Οι 4 αποστολές που πρέπει να βγάλετε σε πέρας είναι σε περιοχές άριστα φυλαγμένες από επαγγελματίες δολοφόνους. Ελικόπτερα, τανκς, και δεκάδες άλλα άρματα μάχης, βρίσκονται εκεί για να σας κάνουν την ζωή ακόμα πιο δύσκολη. Παρ'όλα αυτά τα άσχημα, υπάρχουν και θετικά σημεία στους χώρους που κινείστε. Μιά ομάδα φιλικών επιδρομέων, έχουν αφήσει σε πολλά σημεία του παιχνιδιού χρήσιμο εξοπλισμό όπως, κουτιά πρώτων βοηθειών, καθώς και ζωές. Μια αποτυχία σε μια αποστολή σημαίνει ότι πρέπει να ξαναπροσπαθήσετε έτσι ώστε κάποια στιγμή να την ολοκληρώσετε.

Τα γραφικά του παιχνιδιού αν και είναι κάπως ξεπερασμένα, είναι αρκετά καλά. Ο χώρος εκφράζεται από "ψευτο-τρισδιάστατα" γραφικά, με scrolling πολλαπλών κατευθύνσεων. Στον 386 που δοκιμάσαμε το Arnie 2, παρατήρησα ότι το Animation και το scroling είναι απελπιστικά αργά. Το ίδιο ισχύει και για την ανταπόκριση του sprite μας, το οποίο αργεί να εκτελέσει τις εντολές που του δίνουμε απ'το joystick ή απ'το πληκτρολόγιο. Ο ήχος είναι μέτριος και δεν μου έκανε ιδιαίτερη εντύπωση.

ΑΝΤΟΧΗ

40%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αφήστε τον Arnie, και φέρτε κανά αρνί να φάμε!!!!

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	72
GAMEPLAY	70
ΓΕΝΙΚΑ	70

ΓΕΝΙΚΑ

Το παιχνίδι είναι αργόστροφο και εκνευριστικό. Αν εξαιρέσουμε τα καλά γραφικά, δεν υπάρχει τίποτε άλλο ικανό να μου τραβήξει την προσοχή. Παρ'όλα αυτά, πιστεύω ότι σε πολλούς από εσάς θα αρέσει περισσότερο, και αυτό γιατί ο PC δεν διακρίνεται για τα καλά του Arcade. Δεν ισχυρίζομαι ότι το παιχνίδι είναι απαράδεκτο, απλά πιστεύω ότι δεν έχει τίποτε το καινούργιο να προσφέρει.





V FOR VICTORY
GOLD JUNO SWORD

HOUSE	THREE SIXTY
FORMAT	PC
TEST	386sx/25/Adlib
REQUIREMENTS	386sx 512K Video card 3MB RAM

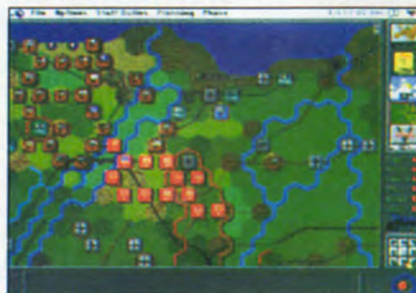
ΤΟΥ **Κ. ΜΑΝΟΥ**

Παιχνίδια στρατηγικής; Καθόλου εντυπωσιακά οπτικά και συχνά ακουστικά αλλά ίσως είναι η πεμπτουσία του gameplay όπου ένας παίκτης τα βάζει εναντίον όλων υπολογίζοντας δεκάδες στοιχεία, εκατοντάδες στην συνέχεια και πραγματικά κερδίζει πάντα ο καλύτερος ή μάλλον αυτός που κάνει τα λιγότερα λάθη. Μία από τις σύγχρονες ιστορικές περιόδους που έδωσαν τα καλύτερα παιχνίδια στον χώρο αυτό ήταν ο Δεύτερος Παγκοσμιος πόλεμος. Και το Gold, Juno, Sword δεν είναι τίποτε άλλο από τα κωδικά ονόματα των Βρετανικών αποβατικών δυνάμεων στις ακτές της Νορμανδίας. Ταυτόχρονα είναι και ο κωδικός της νεότερης έκδοσης της σειράς της Three Sixty, V for Victory.

Ξεκινάτε λοιπόν στις ακτές της Γαλλίας στις 7 Ιουνίου 1944 μία μέρα μετά την απόβαση και είσαστε ο διοικητής αυτών των δυνάμεων. Οπως τα περισσότερα αξιοπρεπή ρεαλιστικά στρατηγικά παιχνίδια πολέμου είναι ολόκληρο σχεδιασμένο πάνω σε έναν επιτραπέζιο/στρατηγικό χάρτη με χιλιάδες στοιχεία που ευτυχώς για σας τις λεπτομέριες τις κρατάει ο υπολογιστής και δεν χρειάζεται να διαβάσετε ένα τεράστιο manual για να παίξετε. Βέβαια το manual είναι τεραστιο αλλά δεν θα χρειάζεται συνέχεια να το συμβουλεύεστε. Μόνο στην αρχή για τα βασικά και τις λειτουργίες του προγράμματος. Από κει και πέρα μπορείτε να καλέσετε για αεροπορική υποστήριξη, να πάρετε πληροφορίες για τις καιρικές συνθήκες αλλά η αποστολή σας είναι να φύγετε από την παραλια και να μπείτε στην ενδοχώρα καταλαμβάνοντας έδαφος αλλά και στρατηγικά σημεία όπως είναι οι γέφυρες και τις πόλεις. Σε κάθε κίνησή σας και αποτέλεσμα μάχης λαμβάνονται υπόψιν ένα σωρό παράγοντες όπως το έδαφος και ο καιρός, η δύναμη των στρατευμάτων, η ποικιλότητά τους, η κατανομή τους, η άμυνα του αντιπάλου, ο ανεφοδιασμός και οι επικοινωνίες και πάνω απ'ολα ο χρόνος που θα εξαπολύσετε την επίθεση. Πάντως αν δεν σας ικανοποιεί η ιστορικότητα του παιχνιδιού μπορείτε να αλλάξετε τα πράγματα κάνοντας παραδείγματος χάριν πιο γρήγορη την μεταφορά στρατού από την ενδοχώρα στην Γαλλία και στα παράλια.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Διαβάστε το "Ο Αγών" μου, αγοράστε έναν χάρτη της Ευρώπης σε φυσικό μέγεθος και βάλτε τις καιρικές συνθήκες στο random.





ΓΕΝΙΚΑ

Το παιχνίδι θα ενδιαφέρει και τους παλιούς φίλους της σειράς αλλά και τους καινούριους αφού δεν είναι δύσκολο αλλά ούτε και τόσο διαφορετικό. Το πρόγραμμα είναι δίκαιο, αυτός που κάνει τα λιγότερα λάθη κερδίζει ενώ από την άποψη των γραφικών τίποτα το ιδιαίτερο ούτε από τον ήχο. Η λεπτομέριά του βέβαια ίσως το παρακάνει και ίσως κουράσει μερικούς παίκτες.

ΑΝΤΟΧΗ 88%







ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αχ, τα παλιά τα χρόνια...

ΓΡΑΦΙΚΑ	30
ΗΧΟΣ	40
GAMEPLAY	84
ΓΕΝΙΚΑ	81



SPEAR OF DESTINY

HOUSE	WOLFENSTEIN
FORMAT	PC
TEST	486DX2/50 SOUNDVISION 16 AISP
REQUIREMENTS	System: 386, και άνω. ΜΝΗΜΗ: 640k RAM ΚΑΡΤΕΣ: VGA Σκληρό δίσκο, και 1.44MB 3.5" Drive.386/40 + SOUNDBLASTER

ΤΟΥ **A. GORE. KOTZIA**

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Σε όσους αρέσει το Shadow Caster, σίγουρα το έχουν τελειώσει πάνω από 2 φορές. Τι γίνεται μετά όμως; Πίο παιχνίδι θα αναπληρώσει τα κενά που δημιουργούνται, αφού τελειώσουμε το Shadow Caster. Η απάντηση είναι ότι ελάχιστα παιχνίδια αυτού του τύπου μπορούν κάπως, να μας σώσουν απ'τη ατελείωτη ανία και βαρεμάρα. Ενα απ'αυτά τα παιχνίδια είναι και το Spear Of Destiny, το οποίο πληρεί τις περισσότερες προυποθέσεις γιά να μας κάνει να ασχοληθούμε μαζί του.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ενας ποταπός, απαίσος, και τρισάθλιος δικτάκτορας, έχει κλέψει το θρυλικό Spear Of destiny απ'την κρυψώνα του, και τώρα το φυλάει με μιά ομάδα ανδρών στό υπερσύγχρονο φρούριο του. Το Spear Of Destiny έχει το μυστικό της απόλυτης δύναμης, και σίγουρα δεν κάνει για τα χέρια και τα μυαλά του ποταπού, "μπλα-μπλα" δικτάκτορα. Η αποστολη σας είναι να πάρετε το ρόλο του ειδικού πράκτωρα B.J. Blazkowicz, και να πάρετε πίσω το Spear Of Destiny, με την ελπίδα της εκθρόνισης του "μπλαμπλα" δικτάκτορα. Η αποστολή σας θα τελειώσει, αφού και εσείς ολοκληρώσετε τα τέσσερα επίπεδα του παιχνιδιού. Τα πράγματα όμως δεν είναι όσο απλά ακούγονται. Εκατοντάδες φρουροί, και στρατιώτες έχουν βαλθεί να σας κάνουν την ζωή ακόμα πιό δύσκολη.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Το παιχνίδι μάλλον δεν θα αρέσει στους Ναζιστές, και τους Σκινάδες. Δεν νομίζω να υπάρχει άλλος παίχτης που να μην του αρέσει.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ

Αρχίζοντας, έχετε στην διάθεση σας έναν πίνακα, όπου μπορείτε να κάνετε τις ρυθμίσεις που ταιριάζουν σ'αυτά που θέλετε. Πιο συγκεκριμένα, ό πίνακας αποτελείται από επιλογές του τύπου, Ρύθμιση κινήσεων (mouse, joystick, Keyboard), επιλογή κάρτας ήχου, ρύθμιση μεγέθους εικόνας, φόρτωμα και σώσιμο παιχνιδιου, καθώς και πολλές άλλες εντολές λιγότερο σημαντικές. Πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι σας ρωτάει να διαλέξετε έναν χαρακτήρα απ'τους τέσσερις που σας παρουσιάζει. Οσό "φλώρος" είναι ο χαρακτήρας στην εμφάνιση, τόσο πιό εύκολο θα είναι το παιχνίδι. Γιά αυτό σας προτείνουμε αρχίζοντας να διαλέξετε τον πιό "γλυκούλη".

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Πολύ εύχριστο παιχνίδι το Spear Of destiny. Λίγα δευτερόλεπτα φτάνουν για να μάθετε ακριβώς τι γίνεται, και πως γίνεται. Οι εντολές που δίνετε μέσω του mouse, πληκτρολόγιου, ή του joystick εκτελούνται άμεσα, και δεν αργούν ούτε κλάσμα του δευτερολέπτου. Τα πράγματα που βρίσκετε κατά καιρούς διασκορπισμένα, για να τα αποκτήσετε δεν χρειάζεται να ανοίγετε

ΓΕΝΙΚΑ

Γρήγορο και ευχάριστο. Καλά γραφικά, και πολύ καλός ήχος. Βία, αίμα, και μίσος είναι με τρείς λέξεις το ποιόν του παιχνιδιού. Δεν θα το βαρεθείτε γρήγορα, και θα κρατήσει γιά πολύ καιρό παρέα στο σκληρό σας δίσκο. Το Spear Of Destiny είναι μια πολύ καλή επιλογή για όλους τους Gamers. Εγώ, σας το συνιστώ ανεπιφύλακτα.







inventory, ή να τα σημαδεύετε με το mouse. Εσείς απλά τα ακουμπάτε και αυτά έρχονται αμέσως υπό την κατοχή σας. Με λίγα λόγια το Spear Of Destiny είναι απ'τα λίγα παιχνίδια αυτού του τύπου που ο χρήστης εξοικειώνεται αμέσως.

ΓΡΑΦΙΚΑ ΗΧΟΣ

Αρκετά καλά, και γρήγορα είναι τα γραφικά του Spear Of Destiny. Ειδικά στον 486 που περήφανα κατέχω, οτιδήποτε κινείται στην οθόνη, κινείται με μιά ομαλότητα. Από περιέργεια δοκίμασα το Spear Of destiny και στον 386 μου, και παρατήρησα, ότι η ταχύτητα παραμένει η ίδια, ενώ η ομαλότητα έχει μειωθεί αισθητά. Σαν σχέδια τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετα καλά. Βέβαια πολά γραφικά μοιάζουν μεταξή τους χωρίς να υπάρχει συχνά κάποια ιδιαίτερη αλλαγή στο περιβάλλον. Οι διάφορες φιγούρες ιστερούν σε ρεαλιστικότητα, αφού έχουν χρησιμοποιηθεί πολύ έντονοι χρωματισμοί. Ο ήχος είναι πολύ καλός. Ακούγονται πολλά μουσικά θέματα τα οποία σας συνοδεύουν στην περιπέτεια σας. Επίσης, πολλά, και ρεαλιστικότατα, είναι και τα ηχητικά εφφέ.

GAMEPLAY

Η γρήγορη δράση, ο εύκολος χειρισμός, και τα καλά γραφικά και ήχος, συντελούν σε ένα πολύ καλό Gameplay. Και τίποτα να μην κάνετε, αρκείστε να γυροβολάτε στα μπουντρούμια του Spear Of Destiny, και απλά να "κοζάρετε". Γιά να χαρείτε το καλό Gameplay του παιχνιδιού, σας συνιστούμε να παίζετε χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο.



Φρουροί

Οι φλώροι στο χακί πέφτουν κάτω εύκολα, αλλά είναι πάρα πολλοί.



SS

Μέλη του Schutzstaffel, ντυμένοι στα μπλε, και με άγριες διαθέσεις.



Killer Dogs

Εκπαιδευμένα σκυλιά, που αποσκοπούν στην καροτίδα σας



Mutants

Ανθρωπόμορφα μηχανήματα, κατασκευάσματα του Dr. Schabbs. Το ψευδώνυμο τους είναι φονικές μηχανές!



Officers

Εξυπνοι, και γρήγοροι στρατιώτες. Φοράνε άσπρες polo στολές.



Big Bosses

Πραγματικό κτήνος είναι το Big Boss. Θέλουν ιδιαίτερη προσοχή. Αν τους τσαντίσετε φροντίστε να είστε αρκετά μακριά.



Barnacle Wilhelm

Αλλο ένα γερμανικό γουρούνι που είναι απ'τα ιδρυτικά μέλη των κλαμπ των γουρουνιών. Φέρνει λίγο προς Τσάκωνα, δεν νομίζετε;



Uber Mutant

Ο Uber Mutan είναι ο τέλειος στρατιώτης δολοφόνος. Οπλισμένος απ'την κορφή ως τα νύχια, δεν είναι απ'τους τύπους που θα μπει χωρίς συνοδό στο Babes in Toyland.



Death Knight

Ο Αρχηγούρουνος της γουρουνοπαρέας είναι ο Death Knight. Η φίλοι του, δεν τον φονάζουν ΝΝ, αλλά οπλισμένο θάνατο. Ο δυσκολότερος απ'όλους και αυτό χάρη στην ταχύτητα, και τον υπερβολικό οπλισμό του.



ΑΝΤΟΧΗ

84%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Kiss my a.. Hitler!

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	89
GAMEPLAY	87
ΓΕΝΙΚΑ	84



HOUSE	SSG
FORMAT	AMIGA/PC
TEST	AMIGA 500 1MB
REQUIREMENTS	



ΤΟΥ **Ν.ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

Πω, πω τί παιχνίδι ήταν αυτό! Πραγματικά αρώστησα παίζοντας! Τί άλλο μπορεί κανείς να πάθει όταν παίζει τρεις μέρες συνεχώς το παιχνίδι επί 15 ωρες την ημέρα χωρις να σηκώνεται από την καρέκλα παρά μόνο για τις απόλυτες βιολογικές του ανάγκες -οι οποίες αρχίζουν να περιορίζονται γιατί δεν έχει χρόνο να φάει ή να πιεί! Πιασμένος λαιμός, βραχνή φωνή, φωτοφοβία, πιασμένη πλατη, ατροφία των κάτω άκρων, πόνοι στον αγκώνα από την διαρκή χρήση του mouse και ένας θυμός για τον ανθρώπινο οργανισμό που δεν αντέχει πάνω από 16 ώρες μπροστά από ένα μόνιτορ...



ΓΕΝΙΚΑ

Το παιχνίδι μπορεί να έχει μηδαμινά γραφικά και σχεδόν ανύπαρκτο ήχο αλλά αν αρχίσετε να παίζετε θα σας γοητεύσει. Μπορούν να παίξουν μέχρι και 7 άνθρωποι παίκτες αλλά είναι ένα από εκείνα τα σπάνια δείγματα που είναι το ίδιο καλό και όταν παίζετε μόνος σας ενάντια στον υπολογιστή.

Αυτά είναι μερικά από τα βιολογικά και ψυχολογικά συμπτώματα που μπορεί να δημιουργήσει σε έναν άνθρωπο το παιχνίδι της Strategic Studies Group το οποίο δεν είναι ακριβώς καινούριο αφού υπάρχει από το '91. Βέβαια αυτή που έχουμε εμείς ειναι η βελτιωμένη έκδοση. Το παιχνιδι ειναι απόλυτηα στρατηγικό αν και έχει τα άπειρα στοιχεία RPG. Υπάχουν στην πράξη 7 φυλές πάνω σε μία ήπειρο όπου η κάθε μία ξεκινάει με μία πόλη/προτεύουσα και έναν ηρωα. Αυτός αρχίζει να κατακτά τις αδιάφορες αρχικά πόλεις/κάστρα που συναντάει και αυτές να παράγουν στρατό. Στο τέλος μαζεύει αρκετό για να νικήσει τους αντιπάλους του και να γίνει ο άρχοντας της ηπείρου. Αυτά πολύ χοντρικά γιατί στην πράξη ουτε ο υπολογιστης κάθεται με σταυρωμένα τα χέρια. Μαζεύει στρατό και καταλαμβάνει τις πολεις σας. Η εθιστικότητα του παιχνιδιού και η ποιότητά του πηγάζει κυρίως από δύο στοιχεία: Πρώτον, δεν υπάρχει ισότητα ούτε ισοροπία ανάμεσα στις διάφορες φυλές και τις περιοχές που ξεκινούν από την αρχη του παιχνιδιού. Αυτό είναι ρεαλιστικό όπως θα συνέβαινε και στην πραγματική ζωή. Δεύτερον, είναι το RPG στοιχείο που εκδηλώνεται μέσω του ήρωα σας καθως αυτος ψάχνει σε συγκεκριμένα σημεία (ναους, ερήπεια) να βρει αντικείμενα που θα αυξήσουν την δύναμη, την ταχύτητά του και την ικανότητά του να διοικεί στρατεύματα. Φυσικά δεν έχετε μόνο έναν ήρωα. Το παιχνιοδι ορισμένες στιγμές θα σας προτείνει να παρετε υπό τις διαταγές σας έναν ακόμα ιππότη σε αντάλλαγμα ένα τεράστιο χρηματικό ποσό - για να καταλάβετε πόσο μεγάλο είναι αυτο το ποσό σε σημερινά λεφτά θα μιλούσαμε για μερικές εκατοντάδες εκατομυρια δραχμές!

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Να έχετε φάει γερά τις προηγούμενες μέρες και να κοιμηθείτε πολύ. θα σας λειψουν και τα δύο μόλις κάτσετε μπροστά στην οθόνη.

Ολα γίνονται με γύρους όπως σε ένα επιτραπέζιο RPG όπου όλοι τελειώνουν εκεί τις κινήσεις τους και ο υπολογιστης δίνει το αποτέλεσμα μετά. Ενας χάρτης συνοδεύει το παιχνίδι πράγμα που θυμίζει ίσως Ultima. Οπως και άλλα στοιχεία του. Μόνο που εκεί το κύριο στοιχείο ειναι το RPG ενώ εδώ κυριαρχεί η στρατηγική.



ΑΝΤΟΧΗ

91%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μου θύμισε τις μέρες του Annals of Rome...

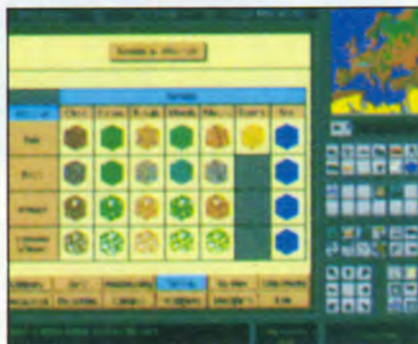
ΓΡΑΦΙΚΑ	30
ΗΧΟΣ	20
GAMEPLAY	95
ΓΕΝΙΚΑ	86



HIGH COMMAND

ΤΟΥ **Π. ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ**

HOUSE	SSI
FORMAT	PC
TEST	486DX/40-Soundblaster
REQUIREMENTS	286 min. 640K RAM CGA και άνω





Κι άλλη στρατηγική; Ελεος! Εντάξει δε λέω, καλά τα παιχνίδια στρατηγικής αλλά τόσα πολλά μαζεμένα σε ένα τεύχος; Αν και η στρατηγική είχε την τιμητική της το μήνα που μας πέρασε. Στρατηγικός σχεδιασμός από το ΝΑΤΟ για το βομβαρδισμό των σερβικών θέσεων στη Βοσνία, στρατηγική υψηλού επιπέδου από τον "ξανθό" (Ιωαννίδης-ο καλύτερος!) και τον "ευροκόουτς" (Πολίτης-σιγά το καλσόν!) και δε συμμαζεύεται! Τελικά θα έκανε θραύση στην Ελλάδα ένα παιχνίδι στρατηγικής με θέμα το final four του κυπέλου πρωταθλητριών στο μπάσκετ (αυτό απευθύνεται στους έλληνες κατασκευαστές παιχνιδιών, γιατί όχι;). Φυσικά, όπως ήταν αναμενόμενο άλλωστε, ο Ιωαννίδης έκανε ματ στον Πολίτη και η "κόκκινη αρμάδα" σάρωσε μέσα στο Γιάντ Ελιάου το "πράσινο σκέλεθρο" και πλέει ολοταχώς για το μεγάλο τελικό και την κατάκτηση του Κυπέλου Πρωταθλητριών για πρώτη φορά στην ιστορία του ελληνικού μπάσκετ. Αρκετά όμως άφησα να με παρασύρει ο ερυθρόλευκος οίστρος μου, έχουμε και μια δουλειά να κάνουμε. Αλλά να, κάτι τέτοια κάνει η Ολυμπιακάρα και μετά που να σου μείνει ψυχικό απόθεμα ώστε να "στρωθείς" στο γράψιμο; Αχ τι τραβάμε και εμείς οι reviewers! Καλή, η καλύτερη, τύχη λοιπόν στην παρέα του Ζάρκο, του Ιωαννίδη και του Ρόυ και εύχομαι να έρθει επιτέλους το κύπελο στην Ελλάδα. Αρκετά όμως με τον αθλητισμό, έχω να κάνω και ένα κακόμοιρο review. Στρατηγικής συνέχεια λοιπόν σε αυτό το τεύχος με μια νέα παραγωγή της Three- Sixty, το High Command το οποίο παρεπιπτώντως σημαίνει ανώτατη διοίκηση (λέγε με Σωκράτη Κόκκαλη). Ποιά είναι η Three-Sixty; Μα καλά, δε θυμόσαστε το φοβερό Patriot που κυκλοφόρησε πέρυσι; Ε, αυτή είναι η Three-Sixty. Η νέα παραγωγή λοιπόν των δημιουργών του πολύ καλού Patriot επιχειρεί να μας μεταφέρει πολύ πίσω και συγκεκριμένα στο 1939 όταν ολόκληρη η Ευρώπη ζούσε στη σκιά του επικείμενου Β' Παγκόσμιου Πόλεμου. Οπως είθισται πλέον σε παιχνίδια του είδους μπορείτε να αναλάβετε το ρόλο του ανώτατου διοικητή των δυνάμεων του Αξονα ή των συμμαχικών δυνάμεων. Ομως εδώ το High Command ξεφεύγει λίγο από τα καθιερωμένα καθότι εκτός από τη διοίκηση του στρατιωτικού τμήματος πρέπει να τα καταφέρετε εξ ίσου καλά και στην κατανομή των πόρων του κράτους σας μεταξύ των στρατιωτικών, πολιτικών και οικονομικών επιχειρήσεων σας. Πρέπει επίσης να κάνετε τους κατάλληλους διπλωματικούς ελιγμούς ενισχύοντας ταυτόχρονα την οικονομική δύναμη σας. Οι στόχοι και οι προτεραιότητες όχι μόνο ενός κράτους αλλά ολόκληρης της συμμαχίας, που με τόσο κόπο συγκροτήσατε, βρίσκονται στα χέρια σας. Να τες οι ομορφιές από τη Three-Sixty. Το μεγαλύτερο βάρος του παιχνιδιού βέβαια βρίσκεται στο στρατιωτικό τομέα αλλά οι σεναριακές "επεκτάσεις" σπάνε τη μονοτονία αν και κάνουν το High Command εξαιρετικά πολύπλοκο για το μέσο παίκτη και τον απλό φίλο της στρατηγικής. Οπτικά το παιχνίδι είναι πάρα πολύ καλό με υψηλές αναλύσεις, πολλές στατιστικές οθόνες, menus, υποmenus και όλα τα συναφή. Ακουστικά όμως τα πράγματα είναι σχεδόν τραγικά. Εκτός από την αρκετά καλή, και στρατιωτική, μουσική στην αρκετά πρωτότυπη εισαγωγή του παιχνιδιού ... σχεδόν τίποτα! Εντάξει, υπάρχουν κάποιοι "ήχοι" αλλά είναι επιτρεπτό να έχεις κάρτα ήχου και να νομίζεις ότι ακούς το speakeráκι του PC; Από gameplay τα πάει αρκετά καλά λόγω του μεγάλου βάθους του παιχνιδιού αλλά ο χειρισμός, λόγω της τεράστιας πολυπλοκότητας του, μας τα χαλάει. Γενικά το High Comand είναι ένα αρκετά πλούσιο αλλά όχι ιδιαίτερα εθιστικό παιχνίδι. Ρίξτε του πάντως μια ματιά.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Δείτε στο βίντεο τον τελικό μεταξύ Ολυμπιακού και Μπανταλόνα και αφήστε και λίγο το PC σας να κρυώσει

ΓΕΝΙΚΑ

Αρκετά καλή παραγωγή από τη Three-Sixty αλλά σε καμμία περίπτωση δε φτάνει το επίπεδο του Patriot της ίδιας εταιρίας. Πλούσιο gameplay αλλά ο πολύπλοκος, αλλά όχι απαγορευτικός, χειρισμός το καθιστά εξαιρετικά δύσκολο ακόμα και για σχετικά έμπειρους παίκτες. Μικρή η εθιστικότητα του λόγω της αργής δράσης και της "στατικότητας" του παιχνιδιού. Πάντως δεν είναι καθόλου άσχημο αλλά σίγουρα όχι ότι καλύτερο κυκλοφορεί.

ΑΝΤΟΧΗ 78%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Καλό αλλά όχι ότι καλύτερο ...

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	65
GAMEPLAY	80
ΓΕΝΙΚΑ	80



MYST

HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	MAC, PC
TEST	PC

Του Derek de la Fuente



Αυτό το πρόγραμμα πρωτοκυκλοφόρησε για τον MAC πριν έξι περίπου μήνες και όλοι εσείς οι τυχεροί PC users μπορείτε τώρα πια ένα πολύ περίεργο αλλά και φοβερά ατμοσφαιρικό πρόγραμμα. Εχοντας παίξει μόλις δέκα λεπτά από το παιχνίδι, πρόκειται μάλλον περισσότερο για εμπειρία παρά για παιχνίδι, πρέπει να ομολογήσω ότι είναι ίσως το ποιό μυστικιστικό και σουρεαλιστικό adventure που έχω δεί ως τώρα. Οι πρώτες εντυπώσεις, έχοντας δει την έκδοση για MAC, είναι ότι έχει χάσει κάτι από τη "γυαλάδα" του αλλά παρ' όλα αυτά είναι σίγουρα πολύ μπροστά από άλλα προγράμματα του είδους και σε παρουσίαση αλλά και σε πρωτοτυπία. Μια κάποια απογοήτευση είναι ότι, έτσι υποψιάζομαι τουλάχιστον, έχουν αφαιρεθεί ορισμένα κομμάτια από την πρώτη έκδοση αλλά μόλις "καταδυθείτε" μέσα στο παιχνίδι δεν θα μπορείτε να το αφήσετε παρ' όλο που θα προσπαθείτε ταυτόχρονα να καταλάβετε τι πρέπει να κάνετε γενικώς. Απ' ότι φαίνεται έχετε πέσει μέσα σε ένα βιβλίο και βρεθήκατε σε ένα περίεργο adventure που ακούει στο όνομα Myst, ένα κόσμο σαν τίποτα απ' ότι έχετε δεί μέχρι τώρα. Από εσάς εξαρτάται να εξερευνήσετε κάθε σκοτεινή γωνία, να βρείτε τις χαμένες σελίδες, να λύσετε δύσκολους γρίφους και να μάθετε γιατί έχει εξαφανιστεί, και που είναι, ένας χαμένος πατέρας και οι γιοί του. Ο φανταστικός κόσμος στον οποίο τόσο ξαφνικά βρεθήκατε έχει δημιουργηθεί από τον Atrus, το χαμένο πατέρα, ο οποίος έχει τελοιοποιήσει την τέχνη της συγγραφής ασυνήθιστων βιβλίων. Αυτά τα βιβλία αποτελούς τις εισόδους σε φανταστικούς κόσμους οι οποίοι ονομάζονται Ages και τώρα πια καταστρέφονται σιγά σιγά. Από εσάς εξαρτάται να ανακαλύψετε ποιός καταστρέφει τα βιβλία, και τους κόσμους μέσα σε αυτά, τι συνέβη στον Atrus και τι πρέπει να γίνει κατόπιν. Το παιχνίδι είναι αρκετά παρόμοιο με το 7th Guest της Virgin αλλά τα γραφικά είναι πιο σωστά καθορισμένα και η "ανανέωση" της οθόνης είναι ταχύτερη αλλά γενικά τα γραφικά είναι πολύ στατικά. Καθώς κινείστε μέσα σε διαδρόμους και δωμάτια και εξερευνήτε ένα τεράστιο νησί με περίεργες μηχανές "βομβαρδίζεστε" με περίεργα "σενάρια" περίπου όπως και στο 7th Guest αλλά εδω οι ομοιότητες τελειώνουν καθότι οι κόσμοι που επισκέπτεστε στο Myst δεν έχουν καμμία απολύτως σχέση με ότι έχετε δει μέχρι τώρα. Το παιχνίδι περιέχει 3d rendered γραφικά και ένα πολύ ωραίο sound track και ηχητικά εφφέ απόλυτα συγχρονισμένα με τις κινήσεις και τις ενέργειες σας. Το παιχνίδι συνδυάζει πολλά είδη gameplay, είτε adventure είτε καθαρή φαντασία, καθώς εισέρχεστε σε διαφορετικούς κόσμους, ο καθένας πιο φανταστικός από τον προηγούμενο. Πρέπει να αποκαλύψετε τα κατάλληλα στοιχεία ώστε να κατορθώσετε να "ξεκλειδώσετε" τις πύλες για τις διάφορες εποχές. Ο παίκτης έχει προοπτική πρώτου προσώπου με εύκολο point and click χειρισμό με τον οποίο διαχειρίζεται τα διάφορα αντικείμενα αλλά και μετακινείται μάσε στους περίεργους κόσμους μέσω των βελών κατεύθυνσης. Είναι καλύτερα να κάνετε click σε όποιο αντικείμενο βλέπετε γιατί συνήθως έτσι μπαίνετε σε μια υπο-οθόνη όπου πρέπει να λύσετε ένα γρίφο. Καθώς ξεκινάτε το παιχνίδι βρισκόσαστε μέσα σε ένα πολύ σκοτεινό δωμάτιο και η εξερεύνηση του ακίνητου και άδειου περιβάλλοντος δε βρί-



σκετε τίποτα που θα σας βοηθήσει να προχωρήσετε. Ελέγξτε τους τοίχους και θα δείτε ένα πόστερ με νούμερα σχετικά με ... κάτι! Κάντε click στη γωνία της σελίδας και ένα αριθμητικό θα εμφανιστεί. Θυμηθείτε τα νούμερα που είδατε και "καταχωρήστε" τα. Επιστρέψτε στο καζάνι και κοιτάξτε μέσα του όπου και θα εμφανιστεί ένας τρισδιάστατος χάρτης του νησιού αλλά τι σημαίνει; Φεύγοντας από το δωμάτιο ένα περίεργο μηχανικό αντικείμενο εμφανίζεται επάνω σε ένα βράχο. Είναι καλύτερο να δοκιμάσετε όλους τους διακόπτες και τα κουμπιά τα οποία και εντοπίζετε πολύ εύκολα. Σχεδόν όλοι οι γρίφοι είναι αλληλένδετοι και άρρηκτα συνδεδεμένοι με το συνεχές ψάξιμο. Αν έχετε παίξει ποτέ το Inca τότε θα καταλάβετε τι εννοώ όταν λέω ότι το παιχνίδι έχει "εξωπραγματικούς" γρίφους. Το πραγματικά δύσκολο στην όλη υπόθεση είναι να ενώσετε όλα τα στοιχεία και να καταφέρετε να βγάλετε κάποιο νόημα ενώ ταυτόχρονα υπάρχουν τόσες πολλές τοποθεσίες για να εξερευνήσετε. Σημειώσεις και χαρτιά με στοιχεία είναι παραπεταμένα σε όλες τις τοποθεσίες του νησιού και ο μόνος τρόπος για να κατανοήσετε το τι συμβαίνει είναι να τα μαζέψετε όλα και να τα βάλετε σε μια σειρά. Οπως υπονοεί και το εγχειρίδιο του παιχνιδιού ξεκινάτε το παιχνίδι μη ξέροντας σχεδόν τίποτα και η ιστορία δημιουργείται (ναι, ναι) καθώς παίζετε. Καθώς εξερευνείτε τους πολλούς κόσμους θα μεταφερθείτε σε ένα νησί όπου ο κάθε βράχος, το κάθε κομμάτι χαρτί ακόμη και ο παραμικρός ήχος μπορεί να αποτελεί ζωτικό στοιχείο για



την αποκάλυψη μιας πικάντικης ιστορίας γεμάτης δολοπλοκίες και αδικία. Πρέπει να ψάξετε μέσα από αρκετές εποχές μέχρι να καταφέρετε να ξεμπερδέψετε τον ιστό της προδοσίας και απάτης που έχει υφανθεί στο μαγικό κόσμο του Myst. Είναι πολύ δύσκολο να δώσω κάποια συγκεντρωτική γνώμη για τον τρόπο με τον οποίο το κοινό θα αποδεχτεί, ή όχι, αυτό το παιχνίδι επειδή είναι πολύ δύσκολο να το συγκρίνει κανείς με παρόμοια παιχνίδια, που ούτως ή άλλως δεν υπάρχουν. Το γεγονός ότι θα εκνευριστήτε πολύ στην αρχή, λόγω του ότι δε θα καταλαβαίνετε τι πρέπει να κάνετε και που να πάτε στη συνέχεια, εξισορροπείται από το πολύ δυνατό και ευφάνταστο "στήσιμο" του παιχνιδιού και από το



γεγονός ότι ο παίκτης συνεχώς εκπλήσσεται από κάποιο συναρπαστικό γεγονός και έτσι θέλει να συνεχίσει να παίζει. Το Labyrinth από την Electronic Arts είχε κατά κάποιο παράλληλη πορεία με το Myst αλλά παρόλο που φαινόταν πολύ ωραίο ήταν στην πραγματικότητα ένα άδειο κέλυφος. Στο Myst καταλαβαίνεις σχεδόν αμέσως ότι υπάρχει πολύ μεγάλο βάθος και υπόβαθρο και "αναγκάζεσαι" να ξοδέψεις ολόκληρες ημέρες ψάχνοντας. Αυτό το παιχνίδι είναι υποβλητικό αν και ένας μεγάλος αριθμός ατόμων μπορεί να υποστηρίξει ότι απλά δεν είναι αρκετό, δεν έχει αρκετή δράση. Ναι, υπάρχουν πάρα πολλοί γρίφοι αλλά όλα είναι τόσο, μα τόσο στατικά!



ΑΝΤΟΧΗ

90%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Πολύ καλή προσπάθεια αλλά κάτι του λείπει

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	90
ΓΕΝΙΚΑ	90



NATIONAL LAMPOON'S CHESS MANIAC 5 BILLION and 1



HOUSE	SPECTRUM HOLOBYTE
FORMAT	PC
TEST	486DX2/50 Soundvision 16 AISP
REQUIREMENTS	ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ: 25MHz 80386sx το λιγότερο. ΜΝΗΜΗ: 2MB RAM ΚΑΡΤΕΣ: VGA ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ (27MB), 3,5" DRIVE 1.44MB

ΤΟΥ **A. GORE. KOTZIA**

Η ώρα είναι τρείς το μεσημέρι. Εγώ και ο Σφυράκης, έχουμε να εκτελέσουμε μια επικινδυνότατη αποστολή. Ανεβαίνουμε στο GSXR 1100 (παπί glx) του Σφυράκη, και οδεύουμε για την παραλαβή φρέσκων παιχνιδιών για Review. Εχοντας ένα μικρό ατύχημα (R.I.P. Σφυράκη), καταφέραμε επιτέλους να φτάσουμε στον προορισμό μας. Μιά αίθουσα εκατοντάδων τεραγωνικών μέτρων (4 X 5) μας περίμενε γεμάτη παιχνίδια. Αφού πήραμε αυτά που μας γυάλισαν στο μάτι, αρχίσαμε να ανεβαίνουμε την στρυφογυριστή σκάλα του καταστήματος για να φύγουμε. Τότε ο υπερ-τυχερός Σφυράκης παραπατάει, πέφτει πάνω μου, και όλοι μαζί πέφτουμε πάνω στον 5 μέτρων σωρό παιχνιδιών. Οταν αποκτήσαμε τις αισθήσεις μας, ο ταλαντούχος Σφυράκης νόμιζε ότι έχασε το φως του και ότι τυφλώθηκε παντοτινά. Γεμάτος από χαρά εγώ σπεύδω να δω τι ακριβώς έγινε. Γιά κακή μου τύχη ανακάλυψα ότι ο συμπαθέστατος μου συνεργάτης είχε πλακωθεί από ένα παιχνίδι, που τον εμπόδιζε να δεί. Το παιχνίδι ήταν το NATIONAL LAMPOON's CHESS MANIAC 5 BILLION and 1. Κάπως έτσι έφτασε στα χέρια μου το παιχνίδι αυτό, που μου χάρισε πριν το παίξω καν, μερικά δευτερόλεπτα χαράς και ελπίδας.

Το NATIONAL LAMPOON's CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1 είναι ένα "σκακιστικό" παιχνίδι το οποίο μας αποδεικνύει την ζωηρή φαντασία της προγραμματιστικής ομάδας Spectrum Holobyte. Ατελείωτη πλάκα, και υψηλού επιπέδου σκάκι, επιτέλους σε ένα παιχνίδι. Το παιχνίδι διαθέτει το μόνο ίσως ικανό manual που θα σας πείσει να το διαβάσετε ολόκληρο. Εκτός ότι αναλύει όλα τα έξτρα του προγράμματος, σας μαθαίνει με ένα κατανοητό, και διασκεδαστικό τρόπο όλους τους κανόνες του σκάκι. Το παιχνίδι εκφράζει την δράση του μέσα από δύο είδη παιχνιδιού. Ο πρώτος είναι ο τρισδιάστατος, όπου αντί για πιόνια, χηρίζεστε Digitized εικόνες ηθοποιών, οι οποίοι έχουν σκακιστικούς ρόλους (άλογο, βασιλιάς, βασίλισσα, κλπ). Ο δεύτερος, μπορεί να είναι και αυτός τρισδιάστατος, αλλά εκφράζεται με τα κλασικά πιόνια σκάκι. Το εντυπωσιακό στοιχείο του παιχνιδιού είναι τα γραφικά του, τα οποία είναι περίφημα. Η VGA δίνει πραγματικό ρεσιτάλ. Χιλιάδες Interactives, τέλειο Animation, χιλιάδες καλοτοποθετημένα χρώματα, και όμορφα backgrounds, μας επιτίθονται απ'την πρώτη στιγμή που θα τρέξετε το CHESS MANIAC. Ο ήχος φανταστικός, με άπειρες μελωδίες, συνεχόμενη ομιλία, και υψηλή απόδοση. Ενα απ'τα λίγα παιχνίδια που εκμεταλεύεται σε μεγάλο βαθμό τις δυνατότητες της μουσικής σας κάρτας.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Αν σας αρέσει το σκάκι, πετάχτε το ξύλινο, και αγοράστε το NATIONAL LAMPOON's CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1. Αν όχι, η μόνη ευκαιρία που σας δίνετε για να μάθετε, είναι πάλι το NATIONAL LAMPOON's CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1.

ΓΕΝΙΚΑ

Δέκα επίπεδα με πραγματικό σκάκι για αρχάριους, και επαγγελματίες. Υπέροχα γραφικά τα οποία σίγουρα ανάβουν φωτιές στην VGA σας. Digitized ήχοι, πολλές μελωδίες, και ατελείωτη ομιλία. Χιούμορ, φαντασία, και οτιδήποτε άλλο μπορείτε να φανταστείτε για το σκάκι του μέλλοντος, υπάρχει στο NATIONAL LAMPOON's CHESS MANIAC 5 BILLION and 1.



ΑΝΤΟΧΗ

90%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ισως το καλύτερο σκάκι.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	90
ΓΕΝΙΚΑ	90



CONFLICT: KOREA

HOUSE	SSI
FORMAT	PC
TEST	486DX/40-Soundblaster
REQUIREMENTS	286 min. 640K RAM CGA και άνω

ΤΟΥ **Π. ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ**

Τελικά μου φαίνεται ότι η στρατηγική έχει την τιμητική της σε αυτό το τεύχος. Ακόμα μια "στρατηγική" παραγωγή μπαίνει κάτω από το αμείλικτο "μικροσκόπιο" του ειδικού επί του θέματος, του γνωστού και μη εξαιρεταίου, ShadowCaster. Αλήθεια έχετε παρατηρήσει ότι αυτό που "φοριέται" περισσότερο στη δεκαετία που διανύουμε είναι οι στρατιωτικές επεμβάσεις του Οργανισμού Ηνωμένων Εθνών; Ξεκινώντας από τον πόλεμο του Περσικού Κόλπου περνάμε στη Σομαλία, την πρώην Γιουγκοσλαβία και φτάνουμε μέχρι τα γειτονικά μας Σκόπια χωρίς βέβαια να αναφέρουμε διάφορες άλλες "μικρο-συρράξεις" ανά τον κόσμο. Πριν καλά καλά προλάβουν να πέσουν οι δέκα πρώτοι πυροβολισμοί, ο Ο.Η.Ε. έχει στείλει στρατιωτική-ειρηνευτική δύναμη απαρτιζόμενη από στρατεύματα των χωρών-μελών του. Ομως αυτό δεν είναι καθόλου καινούριο "φρούτο", όχι βέβαια. Η όλη ιστορία ξεκίνησε σχεδόν μισό αιώνα, πενήντα χρόνια εννοώ, νωρίτερα με την εισβολή της Βόρειας, και κομμουνιστικής, Κορέας στο έδαφος της Νοτίου, και προσκείμενης στη "Δύση", Κορέας με απώτερο σκοπό την επικράτηση του τότε ανερχόμενου κομμουνισμού σε ολόκληρη την κορεατική χερσόνησο. Η νοτιοκορεάτικη (ούφ!) κυβέρνηση εξέπεμψε αμέσως σήμα κινδύνου και ο Ο.Η.Ε. αντέδρασε χωρίς χρονοτριβή (μη χάσει!). Ενα εκστρατευτικό σώμα δημιουργήθηκε από το "δυτικό κόσμο" και εστάλη να ενισχύσει τον κορεάτικο στρατό. Μια ολόκληρη ταξιαρχία του ελληνικού στρατού εστάλη (αλήθεια το ξέρατε αυτό;)και τέθηκε υπό τη διοίκηση του στρατηγού McArthur σε μια από τις πρώτες προσπάθειες αναχαίτισης του, ολοένα και ευρύτερα επεκτεινόμενου, κομμουνισμού στον ευαίσθητο χώρο της νοτιο-ανατολικής Ασίας. Βλέπετε, οι πληγές από τον αιματηρό πόλεμο του Ειρηνικού ήταν ακόμα νωπές ενώ οι Γάλλοι ήδη είχαν σοβαρά προβλήματα με μια από τις πιο ασταθείς αποικίες τους, το πλέον πασίγνωστο Βιέτ-Νάμ. Αρχικά η κατάσταση εξελίχθηκε πολύ άσχημα για τον πολυνείκη στρατηγό McArthur και τις δυνάμεις του Ο.Η.Ε. καθώς ένα εκατομμύριο (!!!) Κινέζων "εθελοντών" προσαρτήθηκε στο βορειοκορεάτικο στρατό ανατρέποντας τις ισορροπίες και κλίνοντας την πλάστιγγα προς το μέρος των "κόκκινων". Σύντομα όμως ο McArthur ανασύνταξε τις δυνάμεις του και κατάφερε, με μοναδική "μαεστρία", ένα καθοριστικό κτύπημα κατά των κομμουνιστών στην αντεπίθεση της Inchon παρά τη δυναμικότατη αντίδραση των δυνάμεων του Βορρά. Κατάφερε με αυτό τον τρόπο να απωθήσει τους εισβολείς μπαίνοντας μέσα στη Βόρειο Κορέα και ήταν έτοιμος να δώσει το τελειωτικό κτύπημα χρησιμοποιώντας πυρηνικά όπλα αλλά η πολιτική ηγεσία του Ο.Η.Ε. απαγόρευσε κάτι τέτοιο και σύντομα ο πόλεμος τελείωσε με θρίαμβο των δυτικών δυνάμεων. Ξέρω ότι η ιστορική αυτή αναδρομή είναι εις βάρος του review αλλά τη θεώρησα απαραίτητη διότι ο, ιδιαίτερα αιματηρός, πόλεμος της Κορέας έμεινε για πάντα στη σκιά του "φιάσκου" του Βιέτ-Νάμ και έμεινε γνωστός ως "Ο άγνωστος πόλεμος" (καμία σχέση με ομώνυμη παλιά τηλεοπτική σειρά). Εξ' ου άλλωστε και η πασίγνωστη έκφραση "Θα γίνει της Κορέας". Ας δούμε όμως λίγο και το παιχνίδι.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ
Διαβάστε το review και μείνετε εκεί...

ΑΠΟΓΟΗΤΕΥΣΗ! Δεν είναι άσχημο αλλά σίγουρα δεν είναι επιπέδου SSI, μιας εταιρίας που μας έχει συνηθίσει σε παραγωγές υψηλών προδιαγραφών. Γραφικά πολύ χαμηλού επιπέδου, όταν μάλιστα κυκλοφορούν στο χώρο μεγαθήρια του τύπου UFO και Syndicate, ήχος εντελώς ανύπαρκτος (ναι, δεν έχει ήχο!) και gameplay το οποίο διασώζεται κάπως λόγω της θεματικής πρωτοτυπίας του και μόνο. Οσο για το χειρισμό, άστο καλύτερα. Γενικά, παρόλο που εκτίθεται στα μάτια μου η SSI, χαίρομαι που το παιχνίδι είναι τόσο κακό και έτσι δεν αισθάνομαι τύψεις για το χώρο που κατέλαβε η ιστορική αναδρομή την οποία θεώρησα απαραίτητη αλλά και χρήσιμη, εγκυκλοπαιδικά και μόνο.

ΓΕΝΙΚΑ

Να που και η SSI με απογοήτευσε! Το Conflict: Korea είναι ένα εντελώς ασήμαντο παιχνίδι με εμφανέστατες, και ανεξήγητες, ελλείψεις σε όλους τους τομείς. Βρισκόμαστε ήδη στη δεκαετία του 1990 και είναι ασύλληπτο να κυκλοφορούν παιχνίδια τα οποία θυμίζουν Theater Europe (αλήθεια το θυμόσαστε;) και μάλιστα από εταιρίες σαν την SSI όταν υπάρχουν παραγωγές του επιπέδου UFO, Syndicate, Pirates και αν πάμε και πιο πίσω Defender of the Crown, Cardinal of the Cremlin, Armageddon Man και Red Storm Rising! Αυτά μπορώ να θυμηθώ προς το παρόν αλλά είμαι σίγουρος ότι η λίστα είναι αρκετά μεγάλη. Δεν πιστεύω ότι θα αρέσει ούτε και στους απόλυτα φανατικούς του είδους!



ΑΝΤΟΧΗ
40%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Γιατί τόσο "χαμηλά" κύριοι της SSI;

ΓΡΑΦΙΚΑ	60
ΗΧΟΣ	00
GAMEPLAY	55
ΓΕΝΙΚΑ	50





US GOLD

PC, AMIGA

A500, 486DX/40 - Soundblaster

286 min.
640K RAM
Mouse, H.D.

ΤΟΥ **Π. ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ**

Είθε η αβάσταχτη κατάρα του Tempus και τα ξόρκια της Mystra να πέσουν βαριά επάνω στη Μπανταλόνα και ολόκληρη την Καταλωνία!



ΓΕΝΙΚΑ

Ενα αρκετά παλιό παιχνίδι το οποίο άργησε πολύ να φτάσει στα χέρια μου και κατά συνέπεια "χάνεται" στη σκιά παιχνιδιών όπως το εκπληκτικό ShadowCaster, τα δύο Ultima Underworld και το υπέροχο Doom παρόλο που χρονολογικά είναι προγενέστερο. Φυσικά δεν έχει τις απαιτήσεις σε hardware που έχουν τα προαναφερθέντα παιχνίδια και έτσι είναι ιδανικό για παίκτες που δεν διαθέτουν κάποιο δυνατό μηχάνημα. Η έκδοση για την Amiga είναι φανταστική και δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή κανενός Amiga user. Αποκτήστε το αν έχετε κάποιο "αργό" PC ή Amiga αλλιώς θα σας φανεί πολύ λίγο ...

Ωραίο πασχαλιάτικο δώρο έκανε ο Ολυμπιακός στους απαίσιους Ισπανούς ... Η καταστροφή χτύπησε απρόσμενα στο Τελ Αβίβ (αλήθεια αυτός ο #$%&@!& ο Thomson έχει ξανασουτάρει τρίποντο στη ζωή του;) παγώνοντας ολόκληρη την Ελλάδα και πολύ περισσότερο εμένα. Και τώρα πρέπει να γράψω δύο σελίδες ... Με τέτοια ψυχολογία ούτε σημείωμα δεν μπορεί να γράψει κανείς! Καλύτερα να ασχοληθώ με το αντικείμενο αυτού του review πριν αρχίσω τις κατάρες για τους βρωμοΙσπανούς (τι φταίνε οι άνθρωποι, τη δουλειά τους κάνανε) και τους στείλω στο πύρ το εξώτερο. Εφτασε λοιπόν στα χέρια μου, με αρκετό καιρό καθυστέρηση, μια παραγωγή ενός πολύ παλιού (από την εποχή του αθάνατου CPC 464) μας γνώριμου. Της US Gold η οποία είχε "εξαφανιστεί" για αρκετό καιρό. Αναφέρομαι φυσικά στο Legends of Valour ("θρύλοι ανδρείας" σημαίνει, μόνο κάποιοι άλλοι "Θρύλοι" δεν ξέρουν τι σημαίνει "ανδρεία" ...) και τολμώ να πω ότι πρόκειται για ένα είδος προγόνου των Ultima Underworld και ShadowCaster. Είναι ένα παιχνίδι στο ο-

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Σβήστε τη βιντεοκασσέτα με το χθεσινό τελικό (τι πίκρα και αυτή!) και κρεμάστε σε περίοπτη θέση στο δωμάτιο σας τη φοβερή αφίσα που υπάρχει μέσα στη συσκευασία του παιχνιδιού.



ποίο καλείστε να αντιμετωπίσετε λυκανθρώπους, trolls, δράκους ακόμα και δαίμονες, συνηθισμένα πράγματα δηλαδή για έναν ShadowCaster. Αλλά ας δούμε πως ξεκίνησε το όλο μπέρδεμα. Ο αγαπητός σας ξάδερφος σας καλεί μια ωραία πρωία να περάσετε τις διακοπές σας στην πόλη του στο "μαγευτικό", όπως υποστηρίζει, και "γαλήνιο" Mitteldorf. Οταν φτάνετε εκεί όμως ανακαλύπτετε ότι ο ξαδερφούλης σας δεν είχε ούτε τη στοιχειώδη ευγένεια να έρθει και να σας υποδεχτεί. Και συν τοις άλλοις έχει εξαφανιστεί από προσώπου Γής. Το μόνο που άφησε είναι κάποια σημειώματα σε διάφορα μέρη της πόλης με οδηγίες για το τι πρέπει να κάνετε ώστε να απελευθερώσετε το Mitteldorf από την κατάρα (!!!) που το στιγματίζει. Μα καλά, για διακοπές ήρθαμε δεν μίλησε κανείς για κατάρα! Αλλά πλέον ο ήρωας ξύπνησε μέσα σας και είναι πολύ αργά για να γυρίσετε πίσω. Και σιγά σιγά ανακαλύπτετε ότι η περιβόητη κατάρα είναι το λιγότερο! Αν βγείτε μια βόλτα στους δρόμους θα δείτε ότι κυκλοφορούν ελεύθερα βαμπίρια (ουάου!) και λυκάνθρωποι τη νύχτα ενώ την ημέρα είναι πολύ πιθανό να συλληφθείτε από τη βασιλική φρουρά χωρίς λόγο! Τόσο όμορφα ... Δεν τολμώ να αναφέρω τι συναντάτε μέσα στις κατακόμβες της πόλης ... Ετσι για να μάθετε να είστε πιο επιλεκτικοί στις διακοπές σας. Σε ολόκληρη την πόλη υπάρχουν διάφορα guilds μισθοφόρων στα οποία μπορείτε να εγγραφείτε, με τα ανάλογα οφέλη, και ναοί όπου μπορείτε να αυξήσετε τις "μαγικές" σας ικανότητες αλλά τα πράγματα δεν είναι τόσο εύκολα. Συνήθως για να γίνεις αποδεκτός σε κάποιο guild πρέπει να εκπληρώσεις κάποια, όχι και τόσο εύκολη, αποστολή οπότε όπως καταλαβαίνετε τα πράγματα είναι πολύ δύσκολα. Είσαστε εντελώς μόνοι σας μεταξύ, όχι και τόσο φιλικών, ξένων. Λόγω του ότι είχα στα χέρια μου την έκδοση για Amiga πολύ πριν από αυτή του PC θα ασχοληθώ αρχικά μαζί της. Φοβερά πράγματα φίλοι μου. Πρώτη φορά η Amiga είχε τέτοιο animation σε RPG. Ναι, περί RPG πρόκειται. Η κίνηση του παιχνιδιού είναι επιεικώς υπέροχη όπως άλλωστε και τα γραφικά και σίγουρα αποτελεί παιχνίδι- ορόσημο για τους φίλους του είδους. Τίποτα παρόμοιο δεν έχει εμφανιστεί μέχρι τώρα στο συγκεκριμένο μηχάνημα. Τεχνικά το Legends of Valour στέκει πολύ καλύτερα στην Amiga απ' ότι στο PC. Ουσιαστικά οι δυο εκδόσεις δεν έχουν σχεδόν καμμία διαφορά αλλά όταν στο PC έχουν κυκλοφορήσει παιχνίδια όπως το ShadowCaster και τα δύο Ultima Underworld αλλά και το Doom ... Ούτε στο gameplay υπάρχουν διαφορές. Αφού "δημιουργήσετε" το χαρακτήρα σας μπαίνετε στην πόλη του Mitteldorf και πρέπει πάνω απ' όλα να ακολουθήσετε τα ίχνη του, χαμένου πλέον, ξάδερφου σας.





Τα διάφορα σημειώματα του που ανακαλύπτετε κατά διαστήματα σας δίνουν όλο και περισσότερα στοιχεία για την εξαιρετικά δύσκολη αποστολή που έχετε να φέρετε εις πέρας. Το gameplay του Legends of Valour κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα αλλά υπάρχουν πολλά "νεκρά" σημεία στην εξέλιξη του παιχνιδιού κάτι που υπάρχει άλλωστε και στο πολύ καλό Ultima Underworld I οπότε ας μην παραπονιόμαστε. Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι εξαιρετικός και δεν θα δημιουργήσει κανένα απολύτως πρόβλημα λόγω της απλότητας και της λειτουργικότητας του. Ο ήχος και στις δύο εκδόσεις είναι ικανοποιητικός χωρίς να αποτελεί βέβαια κάτι το φοβερό μιας και είναι εμφανέστατη η απουσία κάποιας ομιλίας στις πολλές συνομιλίες που θα υποχρεωθήτε να κάνετε καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Γενικά το Legends of Valour είναι ένα παιχνίδι με αρκετό ψάξιμο, καλούτσικο σενάριο, αρκετά κενά στην εξέλιξη του παιχνιδιού αλλά και πρωτοποριακά, για την εποχή του, γραφικά και κίνηση. Ο πολύ καλός χειρισμός του συμβάλει στη δημιουργία ενός αρκετά καλού συνόλου χωρίς όμως να εντυπωσιάζει. Συγκρίνοντας τις δυο εκδόσεις θέλω να τονίσω ότι η βαθμολογία της έκδοσης για Amiga πλησιάζει το 90% ενώ του PC περιορίζεται στην ακόλουθη. Αυτό συμβαίνει λόγω του ότι υπάρχουν πολύ καλύτερα παιχνίδια του είδους στο PC, δε χρειάζεται να τα ξανα αναφέρω, ενώ στην Amiga δεν υπάρχει ακόμα κάτι αντίστοιχο.

ΑΝΤΟΧΗ







ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Πολύ καλό αν αναλογιστεί κανείς την ηλικία του ...

ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	80
ΓΕΝΙΚΑ	85



DARK SUN SHATTERED LANDS

HOUSE	SSI
FORMAT	PC
TEST	PC 486DX

Του Gareth of Shadowdale

Το νέο διαμάντι της SSI ακούει στο όνομα Dark Sun: Shattered Lands και είναι, φυσικά, ακόμη ένα RPG βασισμένο στην ομώνυμη σειρά επιτραπεζίων της TSR. Η SSI αποφάσισε να εγκαταλείψει τα Forgotten Realms και τη σειρά Dragonlance και να ασχοληθεί, καλώς ή κακώς, με την ανελέητη έρημο και τον κόσμο του Dark Sun. Οι πρώτες φήμες για την κυκλοφορία ενός ακόμα φοβερού και τρομερού RPG από την SSI, προηγήθηκε το ανεπανάληπτο Pools of Darkness, ακούστηκαν πριν από αρκετό καιρό αλλά ας δούμε, το Dark Sun άξιζε πραγματικά την αναμονή; Το παιχνίδι ξεκινάει με τη μικρή σας ομάδα μπλεγμένη σε μάχη μονομάχων και, όπως συνήθως στο ξεκίνημα των παιχνιδιών της SSI, βρισκόσαστε ως το λαιμό "χωμένοι" σε δύσκολες καταστάσεις. Και τα πράγματα γίνονται χειρότερα πριν καν καλυτερεύσουν κάπως. Αλλά ο κόσμος του Dark Sun μοιάζει, και είναι, διαφορετικός από τις προηγούμενες παραγωγές της εταιρίας. Τα γραφικά έχουν μια πιο συμπαγή και πιο ολοκληρωμένη παρουσία, τα gargoyles επάνω στους τοίχους μοιάζουν να βρίσκονται ακριβώς κάτω από το γυαλί της οθόνης ενώ η άποψη της κορυφής της εκκλησίας είναι παρόμοια με το Conan the Cimmerian (yeah!) της Virgin. Τα spells εκρύγνηνται σαν βόμβες ενώ κανένα δε μοιάζει με το άλλο. Είναι πολύ δύσκολο να περιγράψει κανείς το Dark Sun χωρίς να γίνει η αναπόφευκτη σύγκριση με τα παλαιότερα παιχνίδια της SSI. Θέλω



να τονίσω ότι εδώ υπάρχει πολύ λιγότερη "υποβολή" από το σενάριο του παιχνιδιού. Στην αρχή για παράδειγμα μπορείτε να μείνετε μέσα στην αρένα και να γίνετε οι αγαπημένοι του κοινού σκοτώνωντας τέρατα και μετά να "καθαρίσετε" μια, στρατηγικά" τοποθετημένη, φρουρά και κατόπιν να ψάξετε για κάποια έξοδο. Μπορείτε όμως να αρχίσετε να ρωτάτε συνεχώς μέχρι να ανακαλύψετε μια μυστική έξοδο για τους υπονόμους (και αν μου πείτε ότι υπάρχουν και άλλοι τρόποι θα σας πιστέψω). Οι ερωτήσεις, σωστές και μη, βρίσκονται σε καθημερινή διάταξη στον ανελέητο κόσμο του Dark Sun. Υπάρχουν πολύ περισσότεροι διάλογοι απ' ότι θα περίμενε κανείς από την SSI. Οι διάφοροι χαρακτήρες μιλούν πάρα πολύ, οι ερωτήσεις οδηγούν σε άλλες ερωτήσεις και σε τελική ανάλυση παίζει μεγαλύτερο ρόλο το πόσους ξέρεις από το πόσους σκότωσες. Ο



χειρισμός του Dark Sun είναι εντελώς διαφορετικός από ότι μας είχε παρουσιάσει εως τώρα η SSI. Αυτή τη φορά πρόκειται για ένα εξαιρετικά απλό και φιλικό point and click, περίπου, χειρισμό ο οποίος γενικά είναι ... ότι απλούστερο! Η SSI δείχνει αρκετά προβληματισμένη και προσπαθεί, μέσω του Dark Sun, να διορθώσει ότι ατέλειες ίσως να είχαν οι παλαιότερες παραγωγές της. Αλλά σίγουρα δεν κάνει το μεγάλο βήμα, δε ρισκάρει αρκετά. Ο πυρήνας του παιχνιδιού είναι αρκετά όμοιος με τα προηγούμενα αλλά με πολλές βελτιώσεις σε όλους τους τομείς οι οποίες όμως, βελτιώσεις, δεν είναι και τίποτα το πρωτοποριακό. Το Dark Sun: Shattered Lands είναι σε γενικές γραμμές ένα υπέροχο παιχνίδι αλλά την εποχή που κυκλοφορεί θα έχει, δυστυχώς, να συναγωνιστεί το επερχόμενο Ultima VIII: Pagan και ίσως επισκιαστεί. Θα δούμε.

ΓΕΝΙΚΑ

Ενα πάρα πολύ καλό παιχνίδι, ότι καλύτερο μας έχει δώσει η SSI μέχρι σήμερα, με πολλές βελτιώσεις σε όλους τους τομείς αλλά οι νέες κυκλοφορίες ίσως το επισκιάσουν. Πρόκειται πάντως για μια πάρα πολύ φιλότιμη και ποιοτική προσπάθεια από την εταιρία που μας χάρισε μερικα από τα καλύτερα παιχνίδια τον τελευταίο, σχετικό αυτό, καιρό. Αξίζει τον κόπο.

ΑΝΤΟΧΗ







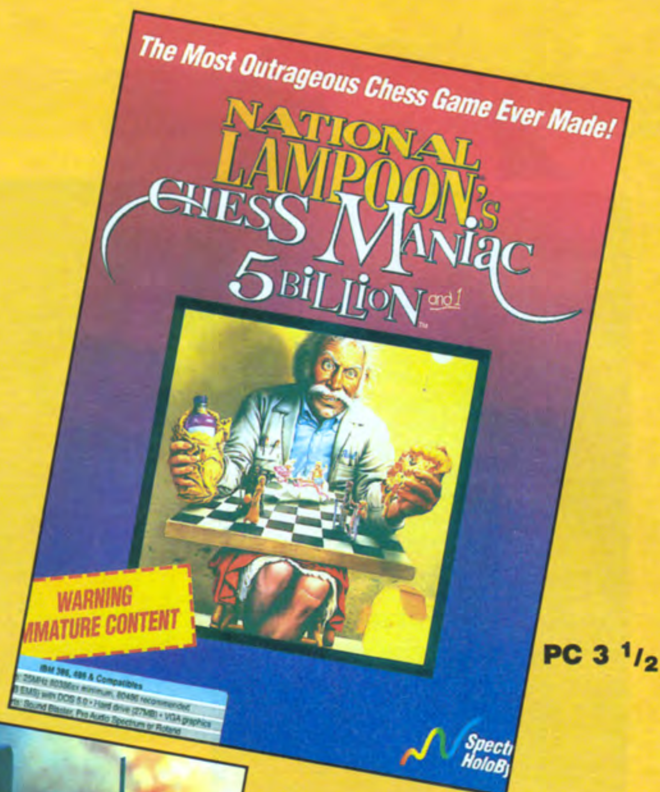
ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Πολύ καλό αν αναλογιστεί κανείς την ηλικία του ...

ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	80
ΓΕΝΙΚΑ	85

CD ROM
PC 3 1/2



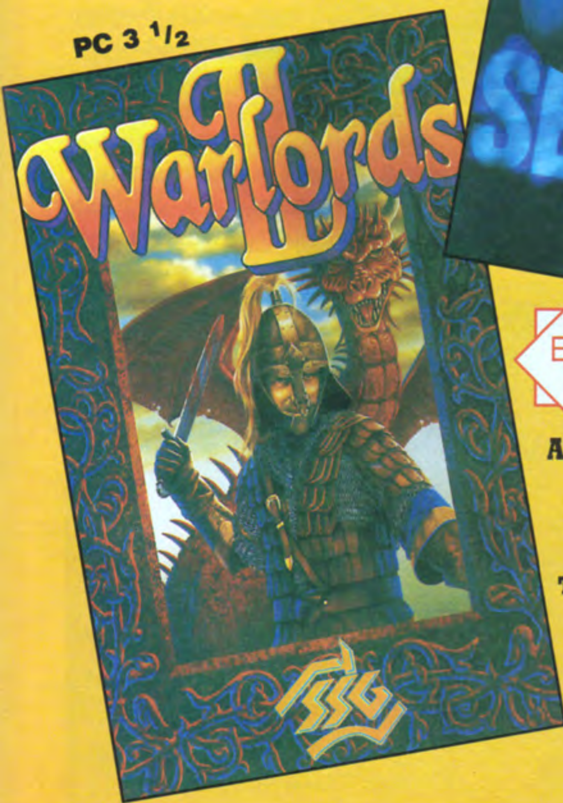


PC 3 1/2



PC 3 1/2

PC 3 1/2



PC 3 1/2







LEGACY OF SORASIL

HEROQUEST II™

HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA
REQUIREMENTS	Οποιαδήποτε Amiga με 1MB

ΤΟΥ **Α. GORE. ΚΟΤΖΙΑ**



Σίγουρα, όλοι θα έχετε παρατηρήσει κάποια ύφεση στα παιχνίδια που κυκλοφορούν για Amiga. Παρ'όλα αυτά, κάποια "μαργαριτάρια" βλέπουν σπανίως το φώς της δημοσιότητας. Ενα απ'αυτά, είναι και το Legacy Of Sorasil (HERO QUEST II). Ενα RP παιχνίδι το οποίο στέκεται περήφανα ανάμεσα σε δεκάδες άλλα. Οπως θα διαβάσετε στις παρακάτω γραμμές, το παιχνίδι αυτό δεν υστερεί σε κανέναν τομέα. Επίσης το παιχνίδι θυμίζει αρκετά το γνωστό σε όλους μας Worlds Of Legend, αλλά πολύ πιό βελτιωμένο. Το σενάριο το παιχνιδιού δεν έχει κάποια ιδιαιτερότητα, και δεν το διακρίνει πρωτοτυπία. Πρέπει να σώσετε τον κόσμο απ'τις διαβολικές δυνάμεις. Παρ'όλα αυτά το σενάριο δεν είναι στατικό, αλλά εξελήσετε. Κάθε ένα επίπεδο που είσατε, έχει και το δικό του σενάριο.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΟΜΑΔΑΣ

Οπως τα πιό πολλα RPG έτσι και το Legasy Of Sorasil σας δίνει την δυνατότητα, πριν αρχίσετε, να οργανώσετε την ομάδα σας. Η ομάδα σας μπορεί να αποτελείται από τέσσερα άτομα το πολύ. Για να διαλέξετε τα άτομα αυτά πρέπει να πάτε στο χαρακτηριστικό Icon που περιέχει τις τέσσερις φιγούρες με το ερωτηματικό. Εδώ μπορείτε να οργανώσετε την ομάδα σας με μάγους, Viking's, Αμαζόνες, Δολοφόνους, Ιππότες, Μάγισσες, και Βάρβαρους.

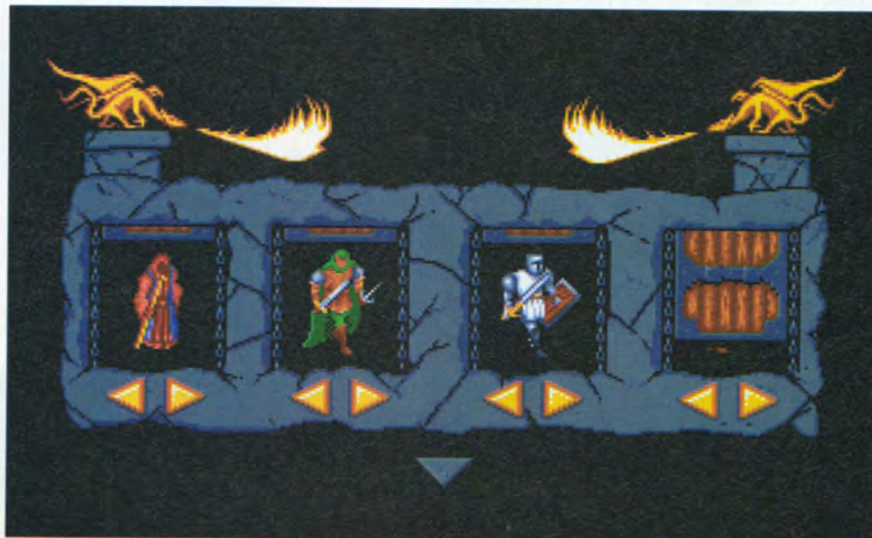
Αφού οργανώσετε την ομάδα σας πηγαίνετε στο Icon με την ζυγαριά. Εδώ ορίζετε τις δυνατότητες του κάθε ένα μέλους της ομάδας σας. Μπορείτε γιά παράδειγμα στον μάγο να μειώσετε τις μαγικές του ικανότητες και να αυξήσετε άλλες όπως όραση, δύναμη, αντοχή κλπ. Αφού κάνετε τις απαραίτητες ρυθμίσεις σε όλα τα μέλη της ομάδα σας, είσαστε επιτέλους έτοιμοι να αρχίσετε την περιπέτεια. Για να γίνει αυτό υπάρχουν δύο τρόποι. Πρώτον, μπορείτε να παίξετε φορτώνοντας απ'την δισκέτα κάποιο συ-

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Τσεκάρετε τα Worlds Of Legend, και Hero Quest I και αν μείνετε ικανοποιημένοι, το Legacy Of Sorasil Θα σας ξετρελλάνει.

ΓΕΝΙΚΑ

Ισως η καλύτερη επιλογή μετά το Perihelion. Τεράστιο, ενδιαφέρον, φιλικό, και με πολύ καλά "τεχνικά" χαρακτηριστικά. Τα γραφικά είναι αρκετά καλά, και μαζί με τον ατμοσφαιρικό ήχο σας προτρέπουν να ασχολείστε για πολύ καιρό μαζί του. Οπως καταλαβαίνετε, η αντοχήείναι άλλο ένα ατού του Legacy Of Sorasil. Σας το συνιστώ.



γκεκριμένο παιχνίδι που είχατε σώσει παλαιότερα. Δεύτερον μπορείτε να κάνετε έναρξη παιχνιδιού επιλέγοντας το Icon με την πόρτα. Πριν περάσουμε στην περαιτέρο ανάλυση του παιχνιδιού, θα ήθελα να τονίσω ότι το Legacy Of Sorasil διαθέτει έναν απ'τους πιό φιλικούς τρόπους οργάνωσης της ομάδας του παίκτη.



ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ

Αφού κάνετε όσα είπαμε παραπάνω, και αφού δείτε κάποια μηνύματα και χάρτες, το παιχνίδι επιτέλους αρχίζει. Ο κάθε ένας χαρακτήρας της ομάδας σας έχει περιορισμένες κινήσεις. Ενα παράδειγμα είναι ότι ο πολεμιστής μπορεί να έχει στην διαθεσή του δέκα βήματα, χτυπήματα, κλπ, τα οποιά όταν μηδενίζονται συνεχίζει άλλος χαρακτήρας. Αμά τελειώσουν σε όλα τα μέλη της ομάδας οι κινήσεις, τότε οι κινήσεις έρχονται στον αρχικό τους αριθμό. Αυτό γίνετε συνέχεια, και σας υποχρεώνει να προχωράτε ομαδικά και συγκροτημένα. Τα διάφορα Icons που υπάρχουν στην βασική οθόνη χρησιμεύουν γιά να πολεμήσετε, να κάνετε μάγια, να ψάξετε για θησαυρούς, παγίδες, πόρτες, να δείτε τον χάρτη, να ανοίξετε πόρτες, θησαυρούς, και τέλος να χρησιμοποιήσετε αντικείμενα που έχετε μαζί σας. Οι ήρωες σας μπορούν να κινηθούν χρησιμοποιώντας το mouse, αλλά και χρησιμοποιώντας την "μαργαρίτα" κατεύθυνσης που βρίσκεται δίπλα στον βασικό πίνακα. Επίσης στο περιβάλλον του Legacy Of Sorasil μπορείτε να δείτε πόση ενέργεια έχετε, πόσες κινήσεις, καθώς και άλλες λιγότερο χρήσιμες πληροφορίες.

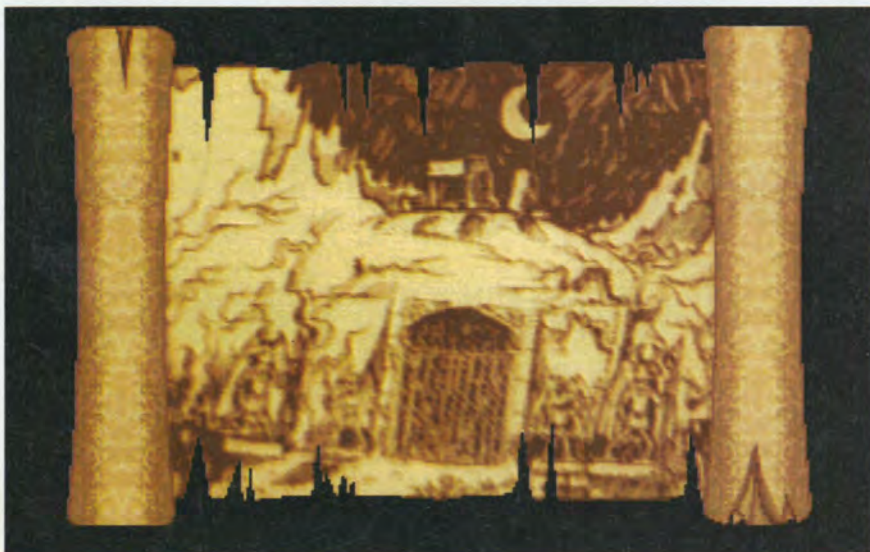
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι εύκολος. Σε αυτό συντελούν τα φιλικά, και κατανοητά Icons τα οποία αντιστηχούν σε διάφορες κινήσεις. Με λίγα λόγια, στο Legacy Of Sorasil πέντε λεπτά φτάνουν για να εξοικειωθείτε πλήρως. Το Gameplay του παιχνιδιού είναι "δύστροπο". Γιά να χαρείτε το παιχνίδι χρειάζεται πολύ ώρα ασχολίας, έτσι ώστε να συνηθίσετε να κινείστε ομαδικά, και με περιορισμένα βήματα. Οταν παίξετε για πρώτη φορά μην απογοητευτείτε, αλλά δώστε του μιά ευκαιρία, και σας εγκυώμαι ότι θα το αγαπήσετε.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά και ο ήχος είναι πολύ καλά. Τα γραφικά μας δείχνουν τον καλό τους χαρακτήρα, απ'την αρχή του παιχνιδιού οπού μπορούμε να δούμε μιά όμορφη εισαγωγούλα. Στην συνέχεια, παρατηρούμε καλοσχεδιασμένα και μεγάλα Sprites συνδυασμένα με όμορφα και λεπτομερή Backrounds. Σχετικά ομαλή η κίνηση των παικτών μας, όπως και το scrolling πολλαπλής κατεύθυνσης των Backround. Τέλος ο ήχος είναι πολύ καλός, με ατμοσφαιρικότατες μελωδίες. Πολλά, και αποκρυφιστικότατα τα μουσικά θέματα.





ΑΝΤΟΧΗ

86%



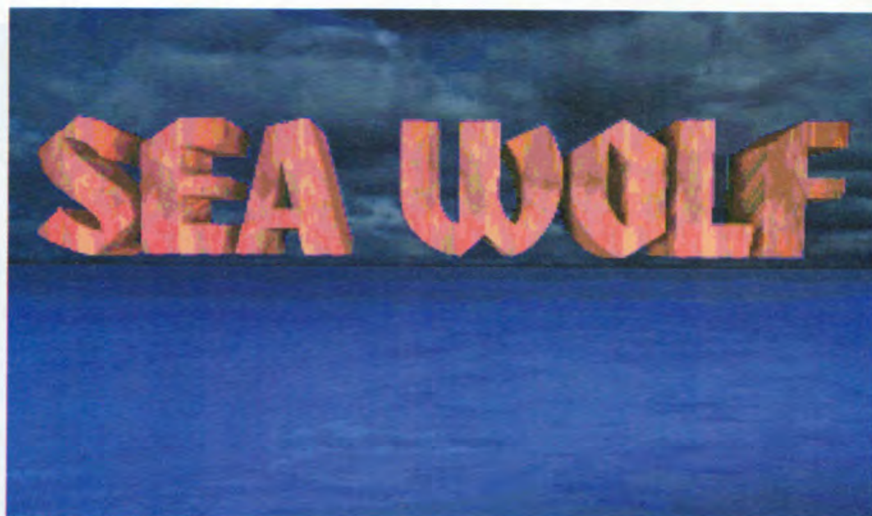


ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

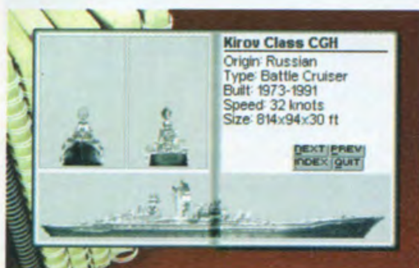
1st Perihelion, 2st Legacy Of Sorasil

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	80
ΓΕΝΙΚΑ	84





HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	PC
TEST	486DX/40 - Soundblaster
REQUIREMENTS	386SX/25 min. 3MB EMS RAM VGA, 19MB H.D.



ΤΟΥ **Π. ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ**

Πριν λίγα χρόνια κυκλοφόρησε ο πρώτος αξιόλογος εξομοιωτής υποβρυχίου στο χώρο των υπολογιστών και συγκεκριμένα στην τότε πανίσχυρη AMIGA. Και φυσικά αναφέρομαι στο εκπληκτικό 688 Attack Sub το οποίο μέχρι σήμερα, μαζί με το έξοχο Silent Service II, αποτελεί σημείο αναφοράς στο χώρο της εξομοίωσης υποβρυχίου. Φυσικά δε νομίζω ότι πρέπει να αναφερθώ καν στο, κλασσικό πλέον, Red Storm Rising. Οπως βλέπετε και μόνοι σας οι αξιοσημείωτες παραγωγές του χώρου είναι απελπιστικά ελάχιστες, κάτι το οποίο οφείλεται κυρίως στη δυσκολία απόδοσης του τυφλού, σιωπηλού, σκοτεινού και βασανιστικά αργού κόσμου των υποβρυχίων. Και είναι γενικά αποδεκτό ότι τα πολλά νεκρά σημεία στη "δράση" ενός τέτοιου εξομοιωτή ήταν αρκετά ώστε να αποθαρρύνουν το ευρύ κοινό, αφήνοντας έτσι μόνο τους πολύ φανατικούς και γνώστες του θέματος (call me ShadowCaster!).

Το "ύφος" της συγκεκριμένης εξομοίωσης ανάγκασε τους δημιουργούς των προαναφερθέντων παραγωγών να ρίξουν το μεγαλύτερο βάρος στην όσο το δυνατόν ρεαλιστικότερη "απεικόνιση" του κόσμου του υποβρυχίου, αμελώντας έτσι σε σημαντικό βαθμό την πληρότητα του gameplay αλλά, κυρίως, τον τεχνικό τομέα των παιχνιδιών. Και έτσι είχαμε παιχνίδια με αρκετό βάθος (κυριολεκτικά!) τα οποία όμως τεχνικά ήταν απλώς μέτρια. Ομως όπως λέμε και στον αθλητισμό "οι παραδόσεις δημιουργούνται για να σπάνε". Και έτσι είμαι στην ευτυχή

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Αν τελικά αποφασίσετε να ασχοληθείτε μαζί του διαβάστε οπωσδήποτε το Hunt for the Red October του φοβερού Tom Clancy και δείτε στο βίντεο, αν καταφέρετε να το βρείτε, το U-Boat 96 αλλά και εκείνη την παλιά γερμανική σειρά ... Α ναι, Das Boot λεγόταν.

ΓΕΝΙΚΑ

Σίγουρα δεν πρόκειται για μεγάλη εμπορική επιτυχία καθότι είναι κάτι παραπάνω από σίγουρο ότι το Seawolf θα βρεί απήχηση μόνο στον περιορισμένο χώρο των "αθεράπευτων" παικτών παιχνιδιών εξομοίωσης, όπου και ανήκω. Ομως είναι εξίσου σίγουρο ότι θα ικανοποιήσει απόλυτα αυτή τη μικρή μερίδα παικτών. Τεχνικά άψογο, σεναριακά "καλοστεκούμενο" αλλά και υπερβολικά δύσκολο, το Seawolf προσφέρει μια μοναδική εμπειρία γεμάτη σιωπηλή αναμονή, φρενήρη προσπάθεια επιβίωσης αλλά και μεγάλη δόση ρεαλισμού σε συνδυασμό με πολύ αγωνία, δημιουργώντας έτσι ένα πολύ δύσκολο και δύστροπο αλλά εξίσου εθιστικό σύνολο. Μόνο για φανατικούς και "ψαγμένους" λάτρεις της εξομοίωσης.



θέση να φιλοξενώ στις επόμενες τέσσερις σελίδες έναν εξομοιωτή υποβρυχίου ο οποίος υπόσχεται πολύ περισσότερα από όσα μας είχε δώσει ολόκληρος ο χώρος μέχρι τώρα. Και το όνομα αυτού; Seawolf ή κατά κόσμον 688 Attack Sub II (χειροκροτήστε παρακαλώ!). Ας καταδυθούμε όμως μαζί στην απόκοσμη επικράτεια του "σιωπηλού θανάτου" ...



ΣΕΝΑΡΙΟ

Η εποχή του ψυχρού πολέμου έχει πλέον περάσει ανεπιστρεπτί ενώ οι υπάρχουσες συρράξεις δεν "υποστηρίζουν" εμπλοκή υποβρυχίων. Αλλά οι υπεύθυνοι της Electronic Arts δεν κάθησαν με σταυρωμένα χέρια και δημιούργησαν ένα απόλυτα φανταστικό αλλά και εντελώς λογικό σενάριο. Η πάλαι ποτέ κραταιά Σοβιετική Ενωση κάνει μια απέλπιδα προσπάθεια ανάκτησης κάποιου μέρους από το χαμένο της γόητρο αναπτύσσοντας χερσαίες δυνάμεις στον



ευρωπαϊκό χώρο αλλά και ναυτικές δυνάμεις στην επικράτεια της Κούβας, λίγο έξω από τις νότιες ακτές των Η.Π.Α. και μέσα στο βεληνεκές των SS-N-20 βαλιστικών της πυραύλων. Και φυσικά μόνο η "αφρόκρεμα" του ρωσικού, και όχι σοβιετικού πλέον, ναυτικού θα μπορούσε να αναλάβει μια τέτοια αποστολή. Μίνι-αεροπλανοφόρα τύπου Kiev, καταδρομικά τύπου Kirov, καταδρομικά Moskva και όλο σχεδόν το επιτελείο της σύγχρονης σοβιετικής ναυπηγικής δίνει το παρόν σε αυτό το απελπισμένο κάλεσμα της "μητέρας Ρωσίας". Την τιμητική τους έχουν τα τερατώδη πυραυλοφόρα υποβρύχια τύπου Typhoon τα οποία εγκατέλειψαν τις θέσεις τους στη Βαλτική και στη θάλασσα του Μπάρενς (αυτά για τους μυημένους) και κλήθηκαν να αποτελέσουν την κύρια δύναμη πυρός του όλου εγχειρήματος. Μόνο κάποιο, τελευταίας τεχνολογίας, αεροπλανοφόρο τύπου Leonid Brezniev λείπει αλλά δε θα πεθάνουμε κιόλας! Ενα τέτοιο σενάριο βέβαια θα ήταν δυνατό μόνο μετά από τυχόν πολιτική επικράτηση του ρώσσου υπερ-εθνικιστή Ζιρινόφσκι αλλά ποιός ξέρει (μπρρ, ανατριχιάζω με τη σκέψη και μόνο); Οπως θα ήταν φυσικό, οι Ηνωμένες Πολιτείες δεν κάθονται με σταυρωμένα χέρια. Το άκρως απόρρητο και επείγον σήμα από το πεντάγωνο (όχι αυτό στη λεωφόρο Μεσογείων βέβαια!) ήταν ξεκάθαρο. "Αποστείλατε πειραματικό υποβρύχιο κρούσης SSN-21, τύπου Seawolf, στην Καραϊβική. Κατάσταση DEFCON 3, αναμείνατε διαταγές". Και όπως καταλαβαίνετε αναλαμβάνετε το ρόλο του, εξαιρετικά τυχερού και προνομιούχου θα έλεγα, διοικητή αυτού του υπέροχου υποβρυχίου. Αλήθεια, τι είναι το Seawolf;

Το όλο project ξεκίνησε στα μέσα περίπου της δεκαετίας του 1980 με σκοπό τη δημιουργία ενός, του υπέρτατου, υποβρυχίου κρούσης ικανού να αναχαιτί-









σει αποτελεσματικά την ολοένα και αυξανόμενη απειλή των τότε σοβιετικών πυραυλοφόρων υποβρυχίων και ειδικότερα το τρομερό Typhoon. Ομως οι περικοπές που επέβαλε η αμερικανική γερουσία στα κονδύλια για την άμυνα οδήγησαν, πριν λίγα χρόνια, στην προσωρινή (και απ' ότι φαίνεται οριστική) διακοπή της ανάπτυξης του Seawolf. Εχουν κυκλοφορήσει φήμες για την ύπαρξη κάποιου ή κάποιων "επιχειρησιακών" πρωτοτύπων αν και ο υπογράφων δεν μπόρεσε να τις επιβεβαιώσει. Τέλος πάντων, μετά από αυτή τη σύντομη ενημέρωση σας ξαναπερνάω στο παιχνίδι διαβεβαιώνοντας σας ότι θα βρεθείτε αντιμέτωποι με καταστάσεις οι οποίες απαιτούν απόλυτη ψυχραιμία, λήψη αποφάσεων σε κλάσματα του δευτερολέπτου και ατσάλινα νεύρα, καταστάσεις όπου είναι δυνατόν να βρεθείτε με ολόκληρο τον πρώην στόλο της Βαλτικής να σας κυνηγά ενώ η ανώτατη ναυτική διοίκηση δεν σας επιτρέπει να εμπλακείτε σε εχθροπραξίες παρά μόνο να αναγνωρίσετε κάποιο στόχο ή στόχους. Για φαντάσου ... Αλλά το σενάριο δεν εξαντλείται εδώ. Εχετε στη διάθεση σας κάποια δελτία ειδήσεων της δορυφορικής τηλεόρασης τα οποία σας ενημερώνουν για την εξέλιξη των τακτικών και στρατηγικών κινήσεων των ρώσων σε ολόκληρη την υφήλιο αλλά και για το αποτέλεσμα της αποστολής σας. Μιλάμε για ομορφιές υψηλού επιπέδου. Ας δούμε όμως και το εξωτερικό περίβλημα αυτού του πολύ καλού σεναρικού υπόβαθρου.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Είναι γνωστή πλέον η απέχθεια που τρέφω προς την εκτενή χρήση ψηφιοποιημένων (digitized) γραφικών σε οποιονδήποτε τύπο παιχνιδιού αλλά αισθάνομαι πλέον υποχρεωμένος να ομολογήσω ότι μάλλον βρήκα την εξαίρεση που επιβεβαιώνει τον κανόνα. Παραδέχομαι ότι η όλη παρουσία του Seawolf με αναγκάζει να αναθεωρήσω σε κάποιο βαθμό τις απόψεις μου περί digitized γραφικών αν και επιμένω στη γνωστή θέση μου. Είναι η εύκολη, και γρήγορη, λύση η οποία αποβαίνει σε βάρος του μεγέθους αλλά και των hardware απαιτήσεων ενός παιχνιδιού. Εδώ όμως τα πράγματα είναι διαφορετικά. Βλέποντας τα εκπληκτικής ποιότητας digitized γραφικά του Seawolf, και έχοντας στη διάθεση μου τον απαραίτητο χώρο αλλά και την κατάλληλη υπολογιστική δύναμη, δεν μπορούσα παρά να θαυμάσω την τεχνική αρτιότητα αλλά και κατάρτιση των προγραμματιστών της Electronic Arts. Ολόκληρο το πλήρωμα του υποβρυχίου αποτελείται από ψηφιοποιημένες προσωπογραφίες ενώ είναι αξιοσημείωτο το γεγονός ότι όταν κάποιο μέλος του πληρώματος μιλάει, τα χείλη του κινούνται ολόσωστα σχηματίζοντας κανονικές λέξεις. Το ίδιο συμβαίνει και με τους εκφωνητές των ειδήσεων (!!!). Αλλά πεντεδέκα ψηφιοποιημένα πρόσωπα και ένας, καλός αλλά όχι τίποτα το φοβερό, χάρτης δεν είναι αρκετά για να κάνουν τη διαφορά. Αλλού είναι που υπερέχει πραγματικά το Seawolf. Που; Μα στην εκπληκτική όψη του περισκοπίου φυσικά! Τι να πρωτοπεί κανείς; Τα πλοία, εχθρικά και φίλια, είναι φανταστικά λεπτομερή ενώ ο ρεαλισμός και η σωστή απόδοση του μεγέθους και των αναλογιών τους είναι πραγματικά αξιοπρόσεκτη. Οι εκρήξεις είναι πραγματικά ανεπανάληπτες ενώ τα backgrounds είναι μνημειώδη! Από συννεφιασμένο ουρανό, με αστραπές φυσικά, εώς ένα πραγματικά εκπληκτικό ηλιοβασίλεμα, τα σκηνικά του παιχνιδιού είναι αυτά που πραγματικά "κλέβουν την παράσταση". Ο κυμματισμός της θάλασσας είναι πάρα πολύ καλός αλλά υπάρχουν και κάποια μειονεκτήματα. Τα πλοία δε βυθίζονται σταδιακά αλλά απλώς εξαφανίζονται (απάτη!) ενώ δεν είναι ορατή η πορεία της τορπίλης, ούτε και όταν αυτή είναι κοντά στην επιφάνεια. Σκεφτείτε ότι σε κάθε βολή παρακαλάω να χτυπηθεί απλώς το πλοίο και όχι να βυθιστεί με τη μια ώστε να απολαύσω, για πολλοστή φορά, την υπέροχη έκρηξη.

Επίσης λείπουν και τα καθιερωμένα πλέον σκοπευτικά αλλά ο τρόπος σκόπευσης και βολής δεν απαιτεί κάτι τέτοιο. Ας δούμε όμως το πραγματικά βαρύ, τεχνικά, πυροβολικό του παιχνιδιού το οποίο δεν είναι άλλο από τον εκπληκτικό του ήχο.

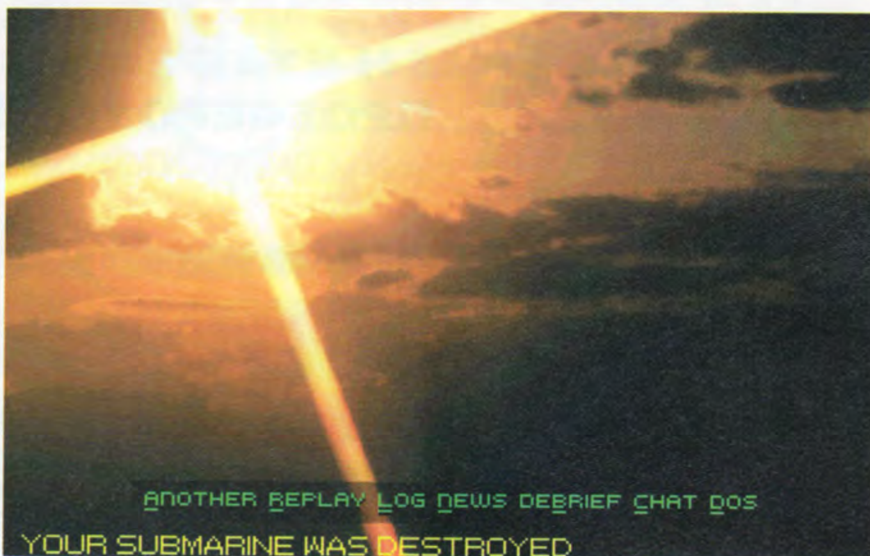
Είναι η πρώτη φορά στην "καριέρα" μου που ο ήχος ενός παιχνιδιού με εντυ-







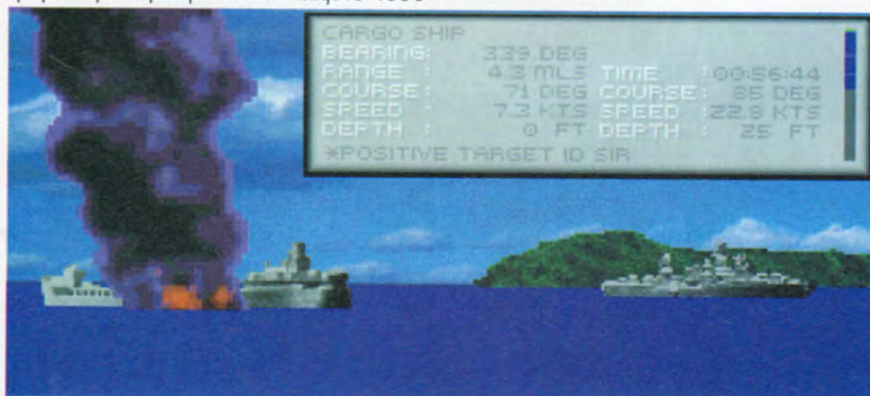
πωσιάζει τόσο πολύ. Η απάντηση σε κάθε διαταγή σας εμφανίζεται με τη μορφή κειμένου στο κάτω μέρος της οθόνης αλλά αν έχετε κάποια καλή κάρτα ήχου τότε κυριολεκτικά θα βαρεθείτε να ακούτε τα πάντα με ομιλία. Κάθε μέλος του πληρώματος έχει διαφορετική φωνή ενώ ο συγχρονισμός γραφικών και ήχου είναι άψογος, βλέπετε τον κάθε ένα να σας λέει αυτό που ακούτε. Τα ping των ενεργειακών σόναρ αντηχούν σαν καμπάνες ενώ ακούτε διαρκώς τον ήχο των μηχανών σας, ανάλογα με την ώθηση που δίνετε, και ταυτόχρονα ακούγεται πεντακάθαρα η κάθε εκτόξευση τορπίλης ή πυραύλου. Οι εκρήξεις είναι ηχητικά συγκλονιστικές (κυριολεκτικά!) ενώ όταν υπάρχει κακοκαιρία ακούγονται βροντές παράλληλα με τους κεραυνούς που φωτίζουν τα σύννεφα. Οι διάφορες μουσικές του παιχνιδιού είναι ατμοσφαιρικότατες ενώ σε καμμία περίπτωση δε "μπουκώνουν" σε συνδυασμό με τα ανεπανάληπτα ηχητικά εφφέ. Τεχνικά λοιπόν το Seawolf αποτελεί μια πραγματική πανδαισία ήχου και εικόνας η οποία από μόνη της είναι ικανή να καθηλώσει το μέσο παίκτη.



GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Πρόκειται για δίκοπο μαχαίρι στην προκειμένη περίπτωση. Ο χειρισμός είναι ικανοποιητικά πολύπλοκος χωρίς σε καμμία περίπτωση να γίνεται εκνευριστικός ενώ ιδιαίτερα ευχάριστο είναι το γεγονός ότι μπορείτε να παίξετε τόσο με το mouse όσο και με το πληκτρολόγιο και μόνο, κάτι το οποίο έλλειπε από όλες σχεδόν τις νέες παραγωγές κάθε τύπου. Υπάρχουν πολλά menus και υποmenus αλλά με λίγη εξάσκηση ο μέσος παίκτης δε θα συναντήσει κανένα απολύτως πρόβλημα.

Το δίκοπο μαχαίρι που προανέφερα είναι το gameplay του παιχνιδιού. Ο απαιτητικός παίκτης και φανατικός φίλος του είδους σίγουρα θα ενθουσιαστεί αλλά δυστυχώς ο μέσος, και πιο αδιάφορος, παίκτης δεν έχει καμμία απολύτως ελπίδα. Δεν πρόκειται να ασχοληθεί με το Seawolf πάνω από δέκα λεπτά. Και αυτό διότι η εξειδικευμένη φύση του παιχνιδιού απαιτεί πάρα πολλά από τον παίκτη. Οι απαραίτητες, έστω και στοιχειώδεις, γνώσεις επί του θέματος σε συνδυασμό με τον αρκετά πολύπλοκο χειρισμό αλλά και την τεράστια δυσκολία του παιχνιδιού δημιουργούν ένα άκρως εξειδικευμένο σύνολο το οποίο απευθύνεται στους φανατικούς και μόνο! Προσοχή λοιπόν. Δεν θα σας συνιστούσα να ασχοληθείτε μαζί του παρά μόνο αν είστε εντελώς "άρρωστοι" με το θέμα ... Μοναδικός λόγος για τη μεγάλη βαθμολογία του σε αυτό τον τομέα είναι ότι κατάφερε να ικανοποιήσει σε μεγάλο βαθμό τις προσδοκίες ενός από τους πιο "άρρωστους" παίκτες εξομοιωτών που ξέρω. Του ShadowCaster αυτοπροσώπως (είμαι και φαίνομαι!) ...



ΑΝΤΟΧΗ

85%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Run silent, run deep ...

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	95
GAMEPLAY	90
ΓΕΝΙΚΑ	91







ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΜΑΪΟΥ

ΤΟ USER ΚΑΙ Η ΕΤΑΙΡΕΙΑ AC SOSTWARE ENGINEERING ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΝ 15 ΠΑΚΕΤΑ ΤΟΥ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥ WORKBENCH

ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ WORKBENCH ΕΧΕΙ ΤΙΣ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ:

- **Εκτυπώνει ελληνικό κείμενο** σε όλους τους εκτυπωτές της ελληνικής αγοράς.
- Περιέχει άψογα σχεδιασμένες **ελληνο-λατινικές γραμματοσειρές οθόνης** για όλες τις εφαρμογές της Amiga, καθώς και **γραμματοσειρές Compugraphic,** που μπορούν να δώσουν μεγέθη από 1 έως 999 σημεία, κατάλληλες για εργασίες εκτύπωσης, video, ray-tracing και multimedia.
- Υποστηρίζει **μετατροπές ελληνικού κειμένου** από και προς Amiga, MS-DOS, Windows και Macintosh.
- Περιέχει **πρόγραμμα αυτόματης διόρθωσης** των εφαρμογών που δεν δέχονται ελληνικό κείμενο.
- **Χρησιμοποιεί το πρότυπο κωδικοποίησης** κειμένου του Ελληνικού Οργανισμού Τυποποίησης **ΕΛΟΤ 928,** που έγινε διεθνώς αποδεκτό ως ISO8859-7 (International Standards Organization).
- Συνεργάζεται αρμονικά με όλες τις εκδόσεις του Λειτουργικού Συστήματος μετά την 2.04.
- Είναι απολύτως συμβατό με όλες τις εφαρμογές της Amiga.
- Παραδίδεται σε 8 δισκέτες (έκδοση για ROM 2.0 περιλαμβάνει ολόκληρο το Workbench 2.1) ή σε 4 δισκέ τες (έκδοση για ROM 3.0) με ελληνικά προγράμματα εγκατάστασης και εγχειρίδια χρήσης.

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

1) Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΘΑ ΟΛΟΚΛΗΡΩΘΕΙ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ. ΓΙΑ ΝΑ ΝΙΚΗΣΕΤΕ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΑΠΑΝΤΗΣΕΤΕ ΣΩΣΤΑ ΣΤΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΕΤΕ ΣΤΟ USER.
2) ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΤΑ ΓΡΑΦΕΙΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ USER ΓΙΑ ΤΟΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ WORKBENCH ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134-136 Τ.Κ. 10442 ΑΘΗΝΑ.
3) ΔΕΚΤΑ ΘΑ ΓΙΝΟΥΝ ΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΜΕ ΣΦΡΑΓΙΔΑ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟΥ ΜΕΧΡΙ 10-6-94.
4) ΣΤΟΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΛΑΒΟΥΝ ΜΕΡΟΣ ΟΣΟΙ ΕΡΓΑΖΟΝΤΑΙ ΣΤΟ USER ΚΑΙ ΟΙ ΣΥΓΓΕΝΕΙΣ ΑΥΤΩΝ 1ου ΚΑΙ 2ου ΒΑΘΜΟΥ.
5) ΕΑΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ ΑΠΟ 15 ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΟΤΕ ΘΑ ΑΝΑΔΕΙΧΘΟΥΝ ΜΕ ΚΛΗΡΩΣΗ
6) Η ΠΑΡΑΛΑΒΗ ΤΟΥ ΔΩΡΟΥ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΑΠΟ ΤΑ ΓΡΑΦΕΙΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΕΙΑΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ (ΘΕΜΙΣΤΟΚΛΕΟΥΣ 84Β ΝΙΚΑΙΑ Τ.Κ. 154 52 ΤΗΛ.: 4962494) ΚΑΤΟΠΙΝ ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΗΣ ΣΥΝΕΝΟΗΣΕΩΣ
7) ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΔΙΑΤΗΡΕΙ ΤΟ ΔΙΚΑΙΩΜΑ ΜΕΤΑΒΟΛΗΣ ΤΩΝ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΩΝ Η ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΑΚΥΡΩΣΗΣ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΕΑΝ ΚΡΙΘΕΙ ΑΝΑΓΚΑΙΟ ΛΟΓΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΩΝ ΔΥΣΚΟΛΙΩΝ.
8) ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΘΑ ΔΗΜΟΣΙΕΥΘΟΥΝ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΙΟΥΛΙΟΥ 1994.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Ονοματεπώνυμο: ....

Επάγγελμα: ....

Διεύθυνση: ....

Πόλη: ....

Ταχ.Κωδ.: .... Τηλ: ....

Αρ.Ταυτ.: .... Εκδ.Αρχή: ....

Υπολογιστής: .... Εκδ.ROM: ....

1) Οι Compugraphic γραμματοσειρές είναι μεταβλητού μεγέθους

ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐

2) Το ΕΛΛΗΝΙΚΟ WORKBENCH Μπορεί να μετατρέψει ελληνικό κείμενο από και προς Amiga, MS-DOS, windows και macintosh

ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐

3) Με ποιές εκδόσεις AMIGA συνεργάζεται το ΕΛΛΗΝΙΚΟ WORKBENCH;

1,2 ☐ 1,3 ☐ 2,04 ☐ 3,0 ☐

SOFTWARE ENGINEERING-TSAOUSIS COSTAS
SOFTWARE DEVELOPMENT
84B THEMISTOKLEOUS, NIKEA
184 52 PIRAEUS
TEL:49.62.494
ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ



SOFTWARE ENGINEERING-ΤΣΑΟΥΣΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΛΟΓΙΣΜΟΥ
ΘΕΜΙΣΤΟΚΛΕΟΥΣ 84Β, ΝΙΚΑΙΑ
184 52 ΠΕΙΡΑΙΑΣ
ΤΗΛ: 49.62.494

ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ: 8-2
ΣΑΒΒΑΤΟ: 10-2

ΜΟΝΟ 7900!!! *

ΕΠΕΙΔΗ Η ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ AMIGA ΔΕΝ ΣΤΑΜΑΤΑΕΙ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ...

ΕΛΛΗΝΙΚΟ WORKBENCH

ΤΟ ΠΟΙΟ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΒΟΗΘΑΕΙ ΤΟΝ ΑΡΧΑΡΙΟ - ΛΥΝΕΙ ΤΑ ΧΕΡΙΑ ΤΟΥ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΑ

- **Εκτυπώνει ελληνικό κείμενο** σε όλους τους εκτυπωτές της ελληνικής αγοράς.
- Περιέχει άψογα σχεδιασμένες **ελληνο-λατινικές γραμματοσειρές οθόνης** για όλες τις εφαρμογές της Amiga, καθώς και **γραμματοσειρές Compugraphic,** που μπορούν να δώσουν μεγέθη από 1 έως 999 σημεία, κατάλληλες για εργασίες εκτύπωσης, video, ray-tracing και multimedia.
- Υποστηρίζει **μετατροπές ελληνικού κειμένου** από και προς Amiga, MS-DOS, Windows και Macintosh.
- Περιέχει **πρόγραμμα αυτόματης διόρθωσης** των εφαρμογών που δεν δέχονται ελληνικό κείμενο.
- **Χρησιμοποιεί το πρότυπο κωδικοποίησης** κειμένου του Ελληνικού Οργανισμού Τυποποίησης **ΕΛΟΤ 928,** που έγινε διεθνώς αποδεκτό ως ISO8859-7 (International Standards Organization).
- Συνεργάζεται αρμονικά με όλες τις εκδόσεις του Λειτουργικού Συστήματος μετά την 2.04.
- Είναι απολύτως συμβατό με όλες τις εφαρμογές της Amiga.
- Παραδίδεται σε 8 δισκέτες (έκδοση για ROM 2.0 περιλαμβάνει ολόκληρο το Workbench 2.1) ή σε 4 δισκέτες (έκδοση για ROM 3.0) με ελληνικά προγράμματα εγκατάστασης και εγχειρίδια χρήσης.
- **Είναι το πρώτο από μια σειρά θημάτων που ακολουθούν.**

ΓΙΑΤΙ Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΜΙΛΑ ΤΗ ΓΛΩΣΣΑ ΜΑΣ, ΟΧΙ ΕΣΕΙΣ ΤΗ ΔΙΚΗ ΤΟΥ

Το Ελληνικό Workbench απαιτεί οποιαδήποτε Amiga με ROM έκδοσης 2.04 (37.175), ή μεταγενέστερη, 512KB μνήμη και μια μονάδα δίσκου. Οι χρήστες του Ελληνικού Workbench χάνουν 100 KB από τη μνήμη του υπολογιστή, η οποία αποδεσμεύεται αυτόματα με την αλλαγή σε Αγγλικά από τα προγράμματα προτιμήσεων του Workbench και το κλείσιμο των προγραμμάτων διαχείρισης διατάξεων πληκτρολογίου.

Ελληνικό Workbench
Το Λειτουργικό σύστημα της Amiga πλήρως εξελληνισμένο και όχι μόνο

ΚΑΡΤΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

Το Ελληνικό Workbench θα βρίσκεται στο ταχυδρομείο της περιοχής σας σε μία εβδομάδα περίπου. Το πακέτο θα πρέπει να το παραλάβετε σφραγισμένο με ταινία ασφαλείας από την AC Software Eng. και θα στοιχίσει 7.900 + 1.420 ΦΠΑ + έξοδα συστημένης αντικαταβολής εάν υπάρχουν.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΑΓΟΡΑΣΤΗ

Ονοματεπώνυμο: ....
Επάγγελμα: ....
Διεύθυνση: ....
Πόλη: ....
Ταχ.Κωδ.: .... Τηλ: ....
Αρ.Ταυτ.: .... Εκδ.Αρχή: ....
Υπολογιστής: .... Εκδ.ROM: ....

υπογραφή ολογράφως ....

Υπογράφοντας αυτή την κάρτα αποδέχεστε τους όρους περί κλοπής πνευματικής ιδιοκτησίας. Οι όροι αυτοί σας απαγορεύουν τη μεταβίβαση, μεταπώληση και δανεισμό του πακέτου που θα παραλάβετε. Το πακέτο αυτό θα περιέχει πολλά από τα προσωπικά σας στοιχεία και σειριακούς αριθμούς, σε κρυπτογραφημένη μορφή, πράγμα που μας εξασφαλίζει τη μοναδικότητα του κάθε αντιγράφου. Επίσης, θα πρέπει να είναι σφραγισμένα με ταινία ασφαλείας της AC Software Engineering και μέσα σε επίσης σφραγισμένο φάκελο. Αν για οποινδήποτε λόγο το προσωπικό σας αντίγραφο βρεθεί στα χέρια τρίτου, θα υπέχετε τις συνέπειες του νόμου περί κλοπής πνευματικής ιδιοκτησίας.

ΣΤΗΝ ΤΙΜΗ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΕ Φ.Π.Α.

Spell Shop

ΤΩΝ **GORE** ΚΑΙ **SHADOWCASTER**

Ηταν θέλημα του μεγάλου Tempus και της Mystra να ξεπεραστούν εντελώς τα τεχνικά προβλήματα που καταδυνάστευαν τον άτυχο ShadowCaster και έτσι το φοβερό team των Gore και ShadowCaster επανέρχεται δριμύτερο, στην πραγματικότητα καλύτερο από ποτέ. Πιστεύω ότι το SpellShop του προηγούμενου μήνα ικανοποίησε την πλειοψηφία των φανατικών αναγνωστών (οπαδών) αυτής της στήλης αλλά δυστυχώς για μια ακόμη φορά κάποια τεχνικά κωλλύματα δεν επέτρεψαν τη συνέχιση της λύσης του Gabriel Knight - Sins of the Fathers όπως είχαμε υποσχεθεί. But fear not any more! To Spellshop αυτού του μήνα θα ... τσακίζει κόκκαλα! And that's a fact! Και αυτό γιατί μετά από πολύωρη σύσκεψη μεταξύ των συντακτών αυτής της στήλης αποφασίστηκε το SpellShop του Μαιου να είναι και το 'δυνατότερο' εως τώρα, ενώ η συνέχεια αναμένεται ακόμα καλύτερη (αν είναι δυνατόν!). Αυτό το μήνα φιλοξενούμε στις σελίδες του SpellShop την πλήρη λύση ενός από τα καλύτερα adventures όλων των εποχών, μέχρι να δούμε το Shadow of the Comet II τουλάχιστον. Φυσικά αναφέρομαι στο εκπληκτικό Gabriel Knight αλλά το πακέτο περιέχει και άλλες "ομορφιές". Πως θα μπορούσαμε άλλωστε να περιοριστούμε σε μια και μόνο λύση; Ακολουθώντας πιστά την, πασίγνωστη πλέον ρήση, "δύο σε ένα" αποφασίσαμε να συμπεριλάβουμε στη "συσκευασία" και τη λύση του πολύ καλού Blue Force, της ολοκαίνουριας παραγωγής της Tsunami, έτσι για επιδόρπιο. Φυσικά και οι δύο λύσεις αποτελούν αποκλειστικότητες αυτής εδώ της (φοβερής) στήλης.Καλή σας όρεξη ...

GABRIEL KNIGHT - Sins of the Fathers

Και ξεκινάμε με τις καλύτερες προϋποθέσεις προσφέροντας σας "επί πινάκι" όλα τα μυστικά αυτής της εκπληκτικής παραγωγής της Sierra. Ετοιμαστείτε για ένα εξαιρετικά επικίνδυνο ταξίδι στο σκοτεινό κόσμο του υποχθόνιου Voodoo. Απολαύστε το ...

ΠΡΩΤΗ ΗΜΕΡΑ

Διαβάστε την εφημερίδα που είναι πάνω στο τραπέζι. Από το ίδιο τραπέζι πάρτε την τσιμπίδα και τον μεγενθυντικό φακό. Ρωτήστε την υπάλληλό σας Grace για όλα. Ανοίγοντας την ταμειακή μηχανή πάρτε το κουπόνι. Διαβάστε από την βιβλιοθήκη το γερμανικό ποιήμα (Drei Drachen κ.λ.π.) και το βιβλίο για τα φίδια. Διαβάζοντας επανειλημμένα το αγγλογερμανικό λεξικό που βρίσκεται στην πλαϊνή βιβλιοθήκη μαθαίνετε ότι "Drei Drachen" σημαίνει τρεις δράκοι. Πηγαίνετε αριστερά στην κρεββατοκάμαρά σας. Στο κομοδίνο δίπλα στο κρεββάτι βρίσκετε τον φακό και στο ράφι του μπάνιου το ζελέ για τά μαλλιά.



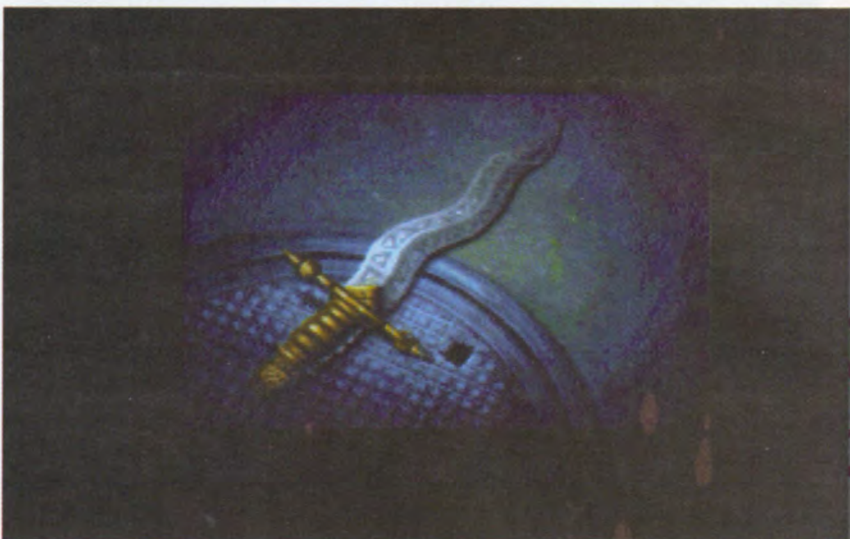
Πηγαίνετε στη γιαγιά σας και ανεβήτε στην σοφίτα. Από την πολυθρόνα πάρτε το τετράδιο ζωγραφικής. Στο inventory κοιτάξτε το τετράδιο που πήρατε. Μετακινήστε το ρολόι και use icon στο ρολόι. Βάλτε το δράκο στις 12 και τους δείκτες να δείχνουν ώρα τρεις. ("Drei drachen"). Κουρδίζοντας το ρολόι, στο συρτάρι που ανοίγει βρίσκετε ένα γράμμα και μία φωτογραφία. Διαβάστε το γράμμα που περιέχει την μυστη-

ριώδη λέξη "Schattenjager". Ρωτήστε την γιαγιά σας για όλα. Στην αστυνομία ρωτήστε τον αρχιφύλακα υπηρεσίας για όλα και ανοίξτε το φάκελλο που σας δίνει.

Στο νεκροταφείο ρωτήστε τον φύλακα για όλα, πάρτε το κόκκινο τούβλο μπροστά από τον τάφο με τα μυστηριώδη σύμβολα και αντιγράψτε τα σύμβολα στό τετράδιο. Στο Napolean House ρωτήστε τον μπάρμαν για όλα. Προσέξτε αυτό που σας λέει για "Sam and Voodoo". Στο Dixieland Drug Store διαβάστε την πινακίδα πάνω στον πάγκο την πινακίδα για το "St. John's Eve". Ρωτώντας τον ιδιοκτήτη για όλα αναφέρει την μυστηριώδη φράση "Cabrit sans cor'".

Στην εκκλησία από το δωμάτιο του ιερέα που βρίσκεται δεξιά από το ιερό κλέβετε το μαύρο πουκάμισο και από το ράφι, κάτω αριστερά από τα άμφια, τό κολλάρο. Στο Jackson Square προσπαθήστε να μιλήσετε στον αστυφύλακα. Στο πάνω αριστερό τμήμα της πλατείας πλησιάστε τον μίμο που μιμείται τους περαστικούς διαβάτες και προσπαθήστε να τον φέρετε κοντά στον αστυνομικό. Όταν το καταφέρετε και φύγει ο αστυνομικός για να διώξη τον μίμο, χρησιμοποιήστε τον ασύρματο της μοτοσυκλέττας για να πληροφορηθήτε για το Crime Screen.

Στο Crime Screen μετά το interactive, κοιτάξτε με τον μεγενθυντικό φακό το πατημένο χορτάρι και πάρετε με την τσιμπίδα το λέπι του φιδιού. Αντιγράψτε το σχέδιο στο έδαφος στο τετράδιο και πάρετε ένα κομμάτι πηλό (clay) από το έδαφος κοντά στην λίμνη. Στο αστυνομικό τμήμα ρωτήστε τον αρχιφύλακα για τον Mosely για να σας αφήση να περάσετε στο γραφείο του. Ρωτήστε τον Mosely για όλα εκτός από "καφέ" και "φωτογραφίες". Βγήτε έξω και ζητήστε από την αστυνομικό το φάκελλο που σας ανέφερε ο









Mosely. Αφήστε το φάκελλο στο γραφείο της μπήτε στο γραφείο του Mosely και ζητήστε του φωτογραφίες. Όταν σας ρωτήση ο Mosely αν μείνατε ικανοποιημένος απαντήστε ότι θέλετε άλλη μία φωτογραφία αλλά πρέπει πρώτα να τακτοποιήσετε τα μαλλιά σας. Βγήτε έξω πάρτε το φάκελλο από το γραφείο της αστυνομικού, βγάλτε του φωτοαντίγραφο στο φωτοτύπικο μηχάνημα, αφήστε το φάκελλο στην θέση του, και ξαναμπήτε στο γραφείο του Mosely. Επιστρέψτε στο βιβλιοπωλείο σας και αναθέστε στην Grace (request research) να ερευνήση για την Malia Gedde.

ΔΕΥΤΕΡΗ ΗΜΕΡΑ

Διαβάστε την εφημερίδα. Πηγαίνετε στο Gedde Estate. Χτυπήστε την πόρτα. Επειδή δεν καταφέρνετε να γίνετε δεκτός πηγαίνετε στο αστυνομικό τμήμα. Ρυθμίστε τον θερμοστάτη που βρίσκετε έξω από την πόρτα του Mosely στην μεγαλύτερη θερμοκρασία. Μπήτε στο γραφείο του Mosely και ζητήστε του καφέ. Μόλις φύγει κλέψτε το αστυνομικό σήμα από το σακκάκι του και επιστρέψτε στο Gedde Estate. Χρησιμοποιήστε το σήμα του Mosely για να γίνετε δεκτός. Ρωτήστε την Malia Gedde για όλα μέχρι να σας διώξη από το σπίτι της. Επιστρέψτε το σήμα στον Mosely. Πηγαίνετε στο Historical Voodoo Museum και ρωτήστε τον διευθυντή του Dr. John για όλα. Μαθαίνετε για την Moonbeam. Πιέστε τον ηλεκτρικό διακόπτη που βρίσκεται δίπλα στην είσοδο.

Στο Moonbeam residence ρωτώντας την Moonbeam για όλα μαθαίνετε για το Animal Mask. Ζητήστε να εκτελέση τον χορό με το φίδι για να πάρετε το δέρμα του φιδιού. Δόστε της το χαρτί με τα σύμβολα από τον τάφο για να το μεταφράση. Ελέγξτε το δέρμα του φιδιού με τον μεγενθυντικό φακό.

Πηγαίνετε στο Dixieland Drug Store όπου συναντάτε την Madam Cazaunoux. Ρωτήστε το καταστηματάρχη για την Madam Cazaunoux και για Animal Mask. Ζητά 100 δολλάρια για να σας πωλήση το κεφάλι του κροκοδείλου Willy jr. Στό Jackson Square μόλις ο αέρας πάρη το σχέδιο του ζωγράφου, δώστε το κουπόνι στον υπαίθριο πωλητή. Δόστε το Lucky dog στο παιδί που χοροπηδά δίπλα. Μιλήστε του και ζητήστε του να πιάση το σχέδιο του ζωγράφου. Δώστε το σχέδιο στον ζωγράφο, και κατόπιν δώστε του την φωτοτυπία με τα σχεδιαγράμματα και το σχέδιο από τον τόπο του εγκλήματος. Επιστρέψτε στο βιβλιοπωλείο σας και αναθέστε στην Grace να ερευνήση για την Madam Cazaunoux.

ΤΡΙΤΗ ΗΜΕΡΑ

Πωλήστε στον Bruno τον πίνακα του πατέρα σας παρά τις αντιρρήσεις της Grace. Διαβάστε την εφημερίδα. Ρωτήστε την Grace. Σας δίνει το τηλέφωνο του Wolfgang Ritter. Από το τηλέφωνο της κρεββατοκάμαρας επικοινωνήστε με τον Wolfang Ritter στην Γερμανία. Κοιτάξτε την σελίδα του τηλεφωνικού καταλόγου που σας έδωσε η Grace και τηλεφωνήστε σε όλους τους Cazaunoux. Προσέξατε την αναφορά στον σκύλο Castro σε κάποιο τηλεφώνημα. Τηλεφωνώντας στην κλινική των ζώων και αναφέροντας την Cazaunoux και τον Castro εντοπίζετε την διεύθυνση της Madam Cazaunoux. Ρωτήστε την γιαγιά σας για τον Wolfang Ritter. Στο αστυνομικό τμήμα παρακολουθήστε την ανάκριση του υπόπτου Crash από τον Mosely.

Στο Jackson Square ο ζωγράφος σας δίνει το σχέδιο που προέκυψε από την σύνθεση των σχεδίων της φωτοτυπίας. Πηγαίνετε αριστερά. Όταν η τσιγκάνα αρχίση να χορεύη πλησιάστε την και χορέψτε μαζί της. Πάρτε την μανδήλα από το έδαφος και δώστε την στην τσιγκάνα για να διαβάση την παλάμη σας. Μόλις φύγει τρέχοντας πηγαίνετε στο Jackson Square Overlook και παρατηρώντας με τα τηλεσκόπια την πλατεία, βλέπετε ότι η τσιγκάνα έχει επιστρέψει. Πηγαίνετε στην πλατεία και μιλήστε στην τσιγκάνα.

Στο Dixieland Drug Store δίνοντας τα δολλάρια στον καταστηματάρχη αγοράζετε την μάσκα του κροκοδείλου και παίρνετε σαν δώρο ένα μπουκάλι "Master Gablin's oil". Στο Tulane University παρακολουθήστε την διάλεξη του Hartrigde για το voodoo. Ανοίγωντας την πάνω δεξιά πόρτα βρίσκεσθε στο γραφείο του Hartigde. Δείχνετε στον Hartigde το σχέδιο veve και την φωτογραφία του πτώματος και τον ρωτάτε για όλα. Μαθαίνετε ότι "Cabrit sans cor'" στα γαλλικά της Αϊτής σημαίνει "τράγος δίχως κέρατα" δηλαδή ανθρωποθυσία.

Για να μπήτε στο Cazaunoux Residence μεταμφιεσθήτε σε ιερέα χρησιμοποιώντας τον ζελέ και φορώντας τα άμφια. Ρωτήστε την Madam Cazaunoux για όλα. Όταν

σας δείξη το βραχιόλι χρησιμοποιήστε τον πηλό για να βγάλετε εκμαγείο. Στο Napolean House δώστε στον σκακιστή Sam το μπουκάλι "Master Gablin's oil". Μόλις κερδίσει την παρτίδα δώστε του το εκμαγείο. Στο νεκροταφείο ρωτήστε τον φύλακα για την Marie Laveau και για άλλους τάφους με σημάδια. Στον τάφο της οικογένειας Gedde συντάτε την Malia Gedde.



ΤΕΤΑΡΤΗ ΗΜΕΡΑ.

Διαβάστε την εφημερίδα. Ζητήστε από την Grace να ερευνήση για το σχεδιάγραμμα veve.

Στο Napolean House o Sam σας δίδει το βραχιόλι που έφτιαξε από το εκμαγείο. Στην πλατεία συναντάτε τον Crash αλλά δεν καταφέρνετε να του μιλήσετε. Από το Jackson Square Overlook βλέπετε με το τηλεσκόπιο τον Crash να συνομιλεί με τον ντράμμερ και να φεύγη προς την εκκλησία. Στην εκκλησία δείξτε το βραχιόλι στον Crash και ρωτήστε τον για όλα. Μόλις πεθάνει κοιτάξτε το πτώμα του, ανοίξτε το πουκάμισο του και αντιγράψτε στο τετράδιο ζωγραφικής το τατουάζ.

ΠΕΜΠΤΗ ΗΜΕΡΑ

Από το inventory διαβάστε το γράμμα και το ημερολόγιο που σας έστειλε ο θείος σας και το απόκομμα της παλαιάς εφημερίδας. Ζητήστε από την Grace να ερευνήση για τα Rada Drums. Διαβάστε την εφημερίδα. Πηγαίνοντας μετά το τηλεφώνημα στο γραφείο του Hartrigde τον βρίσκετε νεκρό. Τώρα πρέπει να πάρετε το έγγραφο από το γραφείο. Στο νεκροταφείο αντιγράψτε τα σύμβολα από τον τάφο της Laveau στό τετράδιο. Στο inventory, συγκρίνοντας τα δύο φύλλα χαρτιού με τα σύμβολα μετάφραζετε σχεδόν το δεύτερο μήνυμα. Η πλήρης μετάφραση είναι: "D[R] J[OHN] KEEP EyES ON G[ABRIEL] K[NIGHT] BuT DO NOT HARm". Στο Historical Voodoo Museum μόλις σας επιτεθή το φίδι πιέστε αμέσως τον διακόπτη κλιματισμού που βρίσκεται δίπλα από την είσοδο.

Στο βιβλιοπωλείο σας κοιτάξτε το τασάκι στο γραφείο της Grace με τον μεγενθυντικό φακό και πάρτε το λέπι με την τσιμπίδα. Στο inventory συγκρίνοντας τα δύο λέπια με τον μεγενθυντικό φακό διαπιστώνετε ότι προέρχονται από το ίδιο φίδι.

Στην αστυνομία ενημερώστε τον Mosely για τον θάνατο του Hartrigde και του Crash. Δείχνοντας του τα λέπια, το σχέδιο veve, το σχέδιο Hartrigde, και το απόκομμα της παλιάς εφημερίδας πείθεται να ξανανοίξη την υπόθεση δολοφονιών voodoo.

ΕΚΤΗ ΗΜΕΡΑ

Παίρνετε τον φάκελλο που ρίχνουν στην πόρτα σας. Στο inventory ανοίξτε τον φάκελλο και διαβάστε το γράμμα του Mosely. Διαβάστε την εφημερίδα. Στην πλατεία χρησιμοποιώντας το βιβλίο Rada στον ντράμμερ υποκλέπετε το μήνυμα: "CALL CONCLAVE TONIGHT SWAMP". Μιλήστε στο μικροπωλητή και προσπαθήστε να τον πείσετε να επιστρέψη στο παλιό στέκι στην οδό Conti όπου κατα σύμπτωση βρίσκεται το αστυνομικό τμήμα.



Στο αστυνομικό τμήμα μόλις εμφανίσθη ο μικροπωλητής οι αστυνομικοί εγκαταλείπουν την θέση τους και βρίσκετε την ευκαιρία να ξεκλειδώσετε το γραφείο του Mosely. Στο συρτάρι του γραφείου βρίσκετε το tracker και τους δύο μικροπομπούς.

Στο νεκροταφείο γράψτε με το τούβλο στον τάφο της



Laveau το μήνυμα: "DJ BRING SEKEY MADOULE". Στο Historical Voodoo Museum παγιδεύστε Sekey Madoule (το ομοίωμα φερέτρου κοντά στην είσοδο) με τον μικροπομπό (τύφλα να έχει ο Μαυρίκης). Στο βιβλιοπωλείο σας δώστε στην Grace το σχέδιο με το τατουάζ για να το ζωγραφίσει στο στήθος σας. Στο Bayoy St. John χρησιμοποιήστε το tracker για να προσανατολισθήτε. Όταν φτάσετε έξω από την σπηλιά φορέστε την μάσκα του κροκοδείλου. Στην περίπτωση που δεν θυμάσθε οι σωστές απαντήσεις στις ερωτήσεις του Dr. John είναι: "Damballah" και "Ogoun Badagris". Μετά το εκπληκτικό intreractive βρίσκεσθε στην...

ΕΒΔΟΜΗ ΗΜΕΡΑ

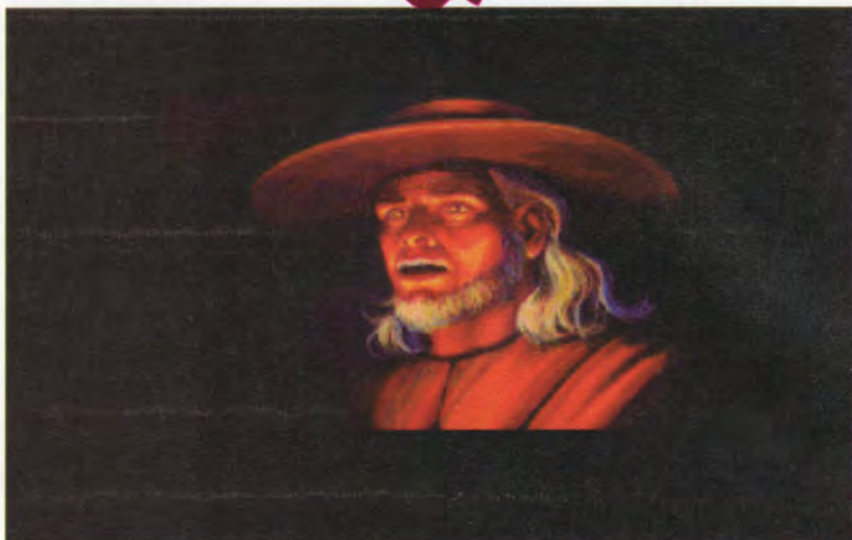
Τηλεφωνήστε στο θείο σας στην Γερμανία. Μαθαίνετε ότι "Schattenjager" σημαίνει "Shadow Hunter" (και όχι ShadowCaster, όπως θα άρμοζε). Διαβάστε την εφημερίδα. Στο νεκροταφείο πιέστε το κόκκινο κουμπί για να μπήτε στον τάφο Vedde. Μέσα στον τάφο ανάψτε τον φακό. Ανοίγοντας την κεντρική κρύπτη ξεπετάγεται από μέσα ο Mosely. Στην κρύπτη βρίσκεται το πορτοφόλι του Mosely. Στο inventory ανοίγοντας το πορτοφόλι βρίσκετε την του πιστωτική κάρτα. Από την σελίδα του τηλεφωνικού καταλόγου βρίσκετε το τηλέφωνο του γραφείου ταξιδίων. Στην κρεββατοκάμαρά σας τηλεφωνήστε στο ταξιδιωτικό γραφείο και κλείστε θέση για την Γερμανία πληρώνοντας με την κάρτα του Mosely. Πηγαίνετε στο αεροδόμιο και από εκεί στην Γερμανία.

Φτάνοντας στο κάστρο ρώτηστε την Gerde για τους Ritter. Πάρτε το μαχαίρι που βρίσκεται πλάι στο μαρμάρινο κεφάλι του λιονταριού. Ανεβήτε από τις σκάλες στην κρεββατοκάμαρα και πάρτε το scroll από το κάδρο δίπλα στον καθρέπτη και το ψαλίδι και το chamber pot από το τραπέζι. Κατεβήτε στην κεντρική αίθουσα και προχωρήστε δεξιά στον παρεκκλήσι. Κοιτάξτε τά panel. Ρωτήστε την Gerde για τα panel. Ξανακοιτάξτε τα panel στο παρεκκλήσι. Πάρτε το αλάτι δίπλα από την Gerde. Πηγαίνοντας στην κρεββατοκάμαρα ανοίξτε το παράθυρο και use στο πεζούλι. Δίπλα στον καθρέπτη κόψτε τα μαλλιά σας με το ψαλίδι. Στο παρεκκλήσι τοποθετήστε το champer pot πάνω στην αγία τράπεζα και ρίξτε το αλάτι στο champer pot. Χαράξτε με το μαχαίρι το δαχτυλό σας. Γονατίστε, (use icon στην αγία τράπεζα) και διαβάστε το scroll. Μετά το εκπληκτικό interactive όνειρο με το δράκο ξυπνάτε στην...



ΟΓΔΟΗ ΗΜΕΡΑ

Πάρτε το Brass Key από το τραπεζάκι δίπλα στο κρεββάτι. Ανοίγοντας με το Brass key την πόρτα αριστερά μπαίνετε στην βιβλιοθήκη. Ένα βιβλίο πρέπει πρώτα να εντοπίστει με το look icon και μετά να διαβάστει με το hand icon. Κάθε βιβλίο που διαβάζετε σας παραπέμπει σε κάποιο επόμενο. Ξεκινώντας λοιπόν με το "People's Rebublic of Benin" στο τμήμα γεωγραφίας, τελειώνετε με το "Ancient Digs of Africa" στο τμήμα αρχαιολογίας. Ρωτήστε την Gerde για το κλειδί και δείξτε το βιβλίο που πήρατε από την βιβλιοθήκη για να μπορέσετε να πάτε στην Αφρική.



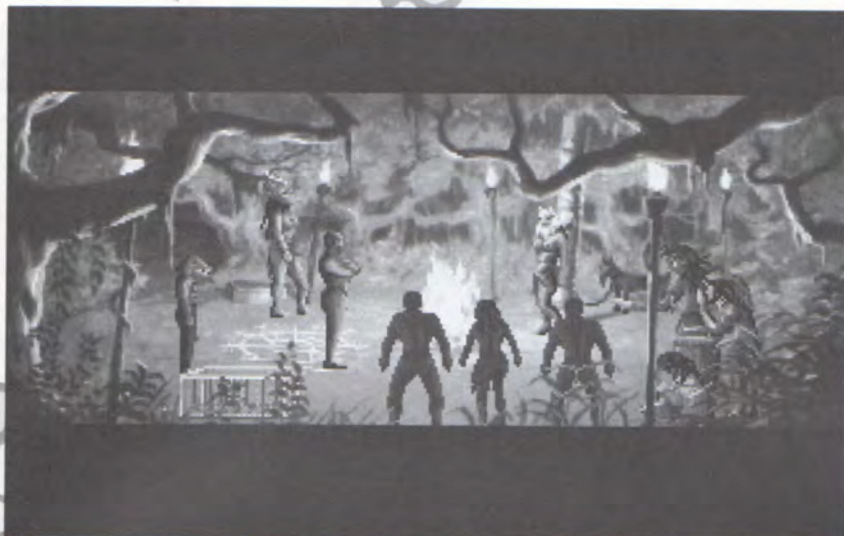
ΕΝΝΑΤΗ ΗΜΕΡΑ

Προχωρήστε προς το Snake Mound. Ο εξωτερικός δακτύλιος του Snake mound αποτελείται απο δώδεκα συνεχόμενους χώρους σε κυκλική διάταξη. Στους χώρους αυτούς βρίσκετε, είτε στον τοίχο είτε στο πάτωμα, μερικές τετράγωνες πέτρινες πλάκες. Κάθε πλάκα έχει ζωγραφισμένο πάνω της διαφορετικό αριθμό φιδιών από 1 έως 12. Οι πλάκες [7] και [12] είναι σταθερές στον τοίχο. Ξεκινώντας λοιπόν από τον χώρο με την πλάκα [12] και κινούμενοι με την φορά των δεικτών του ρολογιού τοποθετήστε στην υποδοχή του πρώτου τοίχου την πλάκα No 1 και ούτω καθ' εξής μέχρις ότου τοποθετηθούν όλες οι πλάκες στην σωστή υποδοχή τους. Σε κάποιο δωμάτιο βρίσκετε το Snake rod που, αφού σώσετε, το τοποθετήτε στην τρύπα της πλάκας No 3. Αμέσως κινηθήτε προς τα πάνω αποφεύγοντας τις νεκραναστημένες μούμιες. Στο δωμάτιο με τις τρείς μούμιες use στις κλιματσίδες και βρίσκεσθε στο επόμενο δωμάτιο όπου βρίσκετε τον θείο σας να αντιμετωπίζη τις μούμιες. Αμέσως τοποθετήστε το snake rod στην τρύπα της πόρτας για νά βρεθήτε με τον θείο σας στον εσωτερικό κύκλο του snake mound. Προχωρήστε δεξιά και κοιτάξτε τον βωμό. Κοιτάξτε τις τρύπες στην περίμετρο του βωμού και πάρτε τις σιδερόβεργες απο τον τοίχο. Προσπαθήστε να σηκώσετε το καπάκι του βωμού και μετά την αποτυχία σας πηγαίνετε αριστερά για να πάρετε με το μαχαίρι την καρδιά της νεκρής μούμιας. Μετά το interactive με τον θάνατο του θείου σας βρίσκεσθε πλέον στην ...

ΔΕΚΑΤΗ ΚΑΙ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΗΜΕΡΑ

Στο βιβλιοπωλείο σας διαβάστε την εφημερίδα και το σημείωμα δίπλα στο ταμείο. Μιλήστε με τον Mosely που εμφανίζεται ξαφνικά. Στο δεξιό εξομολογητήριο της εκκλησίας τοποθετώντας το snake rod στην τρύπα του τοίχου ο θάλαμος μετατρέπεται σε ασανσέρ και μεταφέρεσθε στο hounfour. Κρύψτε το snake rod και τον πομπό στο kneeler του εξομολογητηρίου. Ψάξτε τα δωμάτια του εξωτερικού δακτύλιου του hounfour. Από το δωμάτιο με τα computers πάρτε τον κατάλογο των μελών της αίρεσης. Από την αποθήκη πάρτε τις δύο μάσκες και δύο ρόμπες. Οταν φθάσετε στο δωμάτιο που προσεύχεται ο Dr. John βγήτε αμέσως έξω. Πηγαίνετε στον κεντρικό κύκλο του hounfour και στείλτε με τα τύμπανα το μήνυμα "Request Brother Eagle". Για να αποφύγετε την οδυνηρή συνάντηση με τον Dr. John φύγετε από τον πάνω δεξιά διάδρομο. Μόλις βρεθήτε στον εξωτερικό κύκλο πηγαίνετε στο δωμάτιο του Dr. John το οποίο είναι το πρώτο προς τα πάνω δωμάτιο απο εκεί που βρίσκεσθε. Πάρτε την μαγνητική κάρτα που κρέμεται στον τοίχο και φύγετε αμέσως. Κινηθήτε με φορά αντιστροφή από





κειωθείτε με τους αστυνομικούς κωδικούς τηλεπικοινωνίας οι οποίοι άλλωστε υπάρχουν στο manual του παιχνιδιού. Τι, δεν το έχετε πρωτότυπο; Ας προσέχατε! Οι διακοπές του Πάσχα πέρασαν οπότε πιστεύω ότι εξοικονομήσατε αρκετά χρήματα ...

ΠΡΩΤΗ ΗΜΕΡΑ

Παίρνετε το έντυπο καταζήτησης του Forest Follet που βρίσκεται κάτω από τον πίνακα ανακοινώσεων. Καθαρίζετε το πιστόλι σας με το σετ καθαρισμού που βρίσκεται κάτω από τις γραμματοθυρίδες. Προσοχή πρέπει να είναι άδειο αλλιώς εκπυρσοκροτεί καί σκοτώνεστε. Μετά την ενημέρωση πάτε στην μοτοσυκλέττα σας. Από το ντουλαπάκι παίρνετε το μπλοκ των κλήσεων και την Miranda Cart. Πατάτε το ignition και πάτε στο Jamison & Ryan όπου κόβετε κλήση στο αντικανονικά παρκαρισμένο αυτοκίνητο.

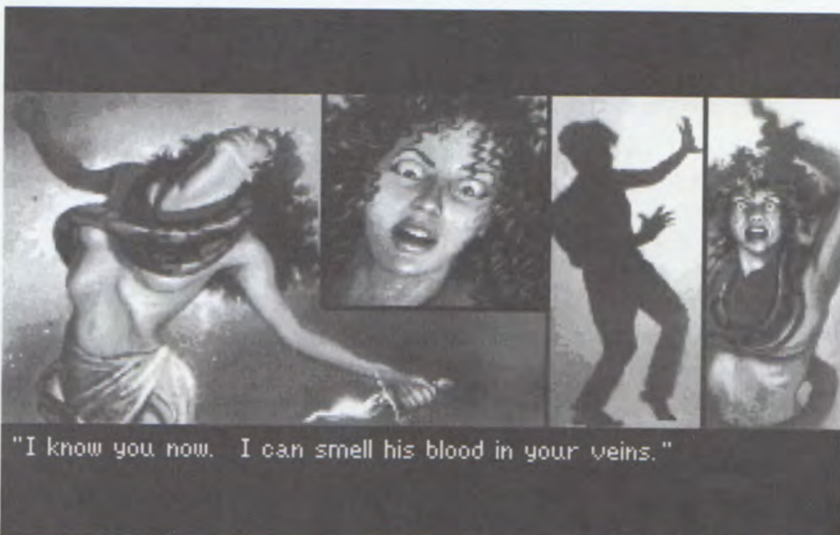
Μόλις λάβετε το σήμα από τον ραδιοασύρματο επιβεβαιώνετε την λήψη του (συχνότητα 10-4) και πάτε στην Marina. Μιλάτε στην γυναίκα και ζητάτε με τον ραδιοασύρματο βοήθεια. (συχνότητα 10-35). Μόλις εμφανιστεί ο συνεργάτης σας Doug προχωράτε στο βάθος της αποβάθρας. Μέσα στο πυροσβεστικό κιβώτιο βρίσκετε το γάντζο. Ανεβαίνετε στο γιώτ "Future Wave" και χρησιμοποιώντας δυό φορές το hand icon στην πόρτα μπαίνετε στο εσωτερικό το σκάφους. Γεμίζετε το όπλο σας με το hand icon στις παλάσκες στο inventory. Τραβάτε το πιστόλι σας χρησιμοποιώντας το icon του πιστολιού πάνω σας. Ανοίγοντας με το hand icon την επόμενη πόρτα βρίσκεστε αντιμέτωπος με τον Bradford Green που κρατά όμηρο μία γυναίκα. Μιλάτε συνεχώς στον Green μέχρι να παραδοθεί. Του φοράτε χειροπέδες, παίρνετε το όπλο του από το κρεβάτι και

τους δείκτες του ρολογιού και ανοίξτε με την μαγνητική κάρτα τις κλειδωμένες πόρτες. Από το θησαυροφυλάκιο κλέψτε μερικές δεσμίδες δολλάρια. Μόλις ανοίξετε το δωμάτιο με την αναίσθητη Grace εμφανίζεται ο Mosely. Χρησιμοποιήστε το talisman στην Grace για νά συνέλθη. Δώστε στον Mosely την αμφίεση του αγριογούρουνου και φορέστε την αμφίεση του λύκου.

Μετά το interactive και αμέσως μόλις η Malia-Tetelo προσπαθήσει να θυσιάσει την Grace εμποδίστε την με το talisman. Πετάξτε το talisman στον Mosely και μόλις σας πιάσει η Malia-Tetelo πάρτε αμέσως το άγαλμα από τον βωμό. Μετά το interactive προσπαθήστε να βοηθήσετε την Malia και ... τι έγινε παιδιά, τελείωσε; Επιτέλους! Ορίστε, τώρα μπορείτε ευκολότατα να τελειώσετε ένα από τα καλύτερα adventures της δεκαετίας. Και όλα αυτά χάρη στο φοβερό team των ShadowCaster και Gore οι οποίοι μέσω του SpellShop προσπαθούν να κάνουν τη ζωή σας πολύ ευκολότερη. Ομως δεν θα γλιτώσετε (;;;) τόσο εύκολα. Η συνέχεια προμηνύεται (και είναι) εξ ίσου συναρπαστική ...

BLUE FORCE 100%

Τελικά μου φαίνεται ότι το SpellShop είναι πλέον εκτός συναγωνισμού. Μόλις στο προηγούμενο τεύχος δεν είχαμε το review της νέας παραγωγής που, μετά το πολύ καλό RingWorld, μας χάρισε η νεοφώτιστη Tsunami; Η απάντηση είναι φυσικά καταφατική. Και όμως ιδού η πλήρης λύση του πολύ καλού, και ολοκαίνουριου, Blue Force. Μίλησε κανείς; Πριν όμως προχωρήσω στη λύση του παιχνιδιού νιώθω υποχρεωμένος να σας προτείνω να εξοι-



του κάνετε σωματική έρευνα. Μιλώντας στην γυναίκα μαθαίνετε ότι πρόκειται για τη Laura Dixon και ότι ο Green κακοποίησε τον υιό της, τον Skip. Μιλώντας στον Doug φεύγετε από το γιώτ. Ενημερώνετε με τον ραδιοασύρματο την υπηρεσία σας για την σύλληψη του Green (συχνότητα 10-15) και πάτε στο City Hall & Jail. Μιλάτε στην γυναίκα στην ρεσεψιόν και προχωράτε στην επόμενη πόρτα όπου είναι το κρατητήριο. Παίρνετε το έντυπο σύλληψης από το κουτί δίπλα στην θυρίδα του δεσμοφύλακα και το συμπληρώνετε χρησιμοποιώντας την άδεια οδήγησης του Green. Δίνοντας το έντυπο σύλληψης στόν δεσμοφύλακα σας επιστρέφει το ένα αντίγραφο.

Στο Police Departement τοποθετήτε το έντυπο σύλληψης στην πάνω αριστερή γραμματοθυρίδα. Στον αστυνομικό στην θυρίδα παραδίδετε σαν πειστήρια το πιστόλι και το μαχαίρι του Green. Στον πίνακα ανακοινώσεων διαβάζετε για την αυριανή επιθεώρηση και το σήμα του πράκτορα της "Alcohol Tobacco and Firearmes" (ATF) Lonny Forbes για κλεμμένα όπλα που εντοπίσθηκαν στην περιοχή σας. Πηγαίνοντας οπουδήποτε στο δρόμο σταματάτε ένα ύποπτο αυτοκίνητο. Ζητάτε βοήθεια με τον ραδιοσύρματο, και μόλις εμφανισθή ο Doug μιλώντας στον οδηγό βγαίνει από το αμάξι και του κόβετε κλήση. Μιλάτε συνεχώς στους δύο υπόπτους και μόλις εκνευρισθούν φοράτε χειροπεδες στον οδηγό και του κάνετε σωματική έρευνα. Μιλώντας στον Doug αναλαμβάνει τον άλλο ύποπτο. Ερευνώντας το αμάξι βρίσκετε μερικά φυσίγγια. Τραβώντας το μοχλό του καθίσματος ανακαλύπτετε μία κρύπτη όπου βρίσκετε ένα αυτόματο όπλο και μία περούκα. Μιλάτε στον Doug και ενημερώνετε με τον ραδιοασύρματο την υπηρεσία σας για την σύλληψη των υπόπτων και ακολουθείτε την γνωστή διαδικασία προφυλάκισης και παράδοσης των πειστηρίων. Μπαίνοντας στον αριστερό διάδρομο επιστρέφετε με τα πολιτικά σας ρούχα. Με τη μηχανή σας που βρίσκεται δεξιά από τις αστυνομικές μοτοσυκλέττες πάτε στο σπίτι σας στο Granda Frannie.

Από την γιαγιά σας μαθαίνετε ότι παρακαλούν από το Child Protective Services να βρήτε την κάρτα του baseball που έχασε ο Skip στην Marina. Στην Marina κατευθύνεστε αριστερά. Διαβάζετε και παίρνετε από τον πίνακα ανακοινώσεων το σημείωμα. Μπαίνοντας στο μαγαζί δίνετε στον ιδιοκτήτη Mr. Carter το σημείωμα και σας δίνει την κάρτα του Skip και ένα μπλόκ με κουπόνια έκπτωσης για νοίκιασμα εξωλεμβίου.

Στο Child Protective Services δίνετε την κάρτα στον Skip και τον καλείτε μαζί με την μητέρα του για δείπνο στο σπίτι σας. Μετά το δείπνο βρίσκεστε στην αυλή. Λύνετε τον σκύλο σας Waylon, ανοίγετε το πορτάκι και όλοι μαζί βρίσκεστε στην παραλία. Μιλάτε στην Laura Dixon και προχωρείτε αριστερά όπου βρίσκετε τον Skip και τον Waylon. Πετάτε το ξύλο και ο Waylon τρέχει και το φέρνει πίσω. Επαναλαμβάνετε την διαδικασία δυο τρείς φορές μέχρις ότου ο σκύλος σας φέρει διαφορετικό κομμάτι ξύλου. Κοιτάτε το ξύλο που πρόκειται για κομμάτι από κιβώτιο συσκευασίας όπλων του στρατού, το παίρνετε, επιστρέφετε στην Laura, της μιλάτε, και επιστρέφετε σπίτι όπου σας περιμένει ο παλιός συνάδελφος και φίλος του πατέρα σας Lyle



Jamison. Του μιλάτε και του δείχνετε το ξύλο που βρήκατε στην παραλία. Ξαναμιλώντας στον Lyle σας κλίνει ραντεβού για αύριο πρωί στο γραφείο του και φεύγει.

Πηγαίνετε στο δωματιό σας. Κοιτάξτε τα κορνιζαρισμένα στον τοίχο διάσημα του πατέρα σας. Ανοίγωντας το κουτί στην βιβλιοθήκη βρίσκετε ένα μεταλλικό κουμπαρά. Ο συνδυασμός του κουμπαρά είναι ο αριθμός του αστυνομικού σήματος του πατέρα σας [172]. Τον ανοίγετε καί παίρνετε το νόμισμα. Ανοίγετε τον υπολογιστή. Το κλειδί για το κλειδωμένο αρχείο Cobb είναι το όνομα της μητέρας σας, Jackie, που το μαθαίνετε διαβάζοντας το αρχείο letter. Χρησιμοποιηστε την επιλογή printer πάνω στο αρχείο Cobb για να πάρετε hardcopy του αρχείου.

ΔΕΥΤΕΡΗ ΗΜΕΡΑ

Στο Jamison & Ryan πληροφορείστε από τον Lyle ότι η ATF αδυνατεί να ελέγξη τα νησιά απ' όπου πιθανώς προέρχεται το ξύλο που βρήκατε στην παραλία. Δείχνοντας το αρχείο Cobb στον Lyle σας λέει ότι πιθανώς προέρχεται από την δισκέτα από τον Cobb στο Tony's bar όπου απέτυχαν με τόν πατέρα σας να τόν συλλάβουν. Βάζετε το αρχείο Cobb στο FAX και επιλέγετε την ενδειξη "Police". Στο απα-

ντητικό FAX της αστυνομίας αναφέρεται σχέση μεταξύ Cobb και Forest Follet. Στο Police Department δείχνοντας το FAX στον αστυνομικό στην θυρίδα σας δίνει μία φωτογραφία του Cobb. Από την γραμματοθυρίδα πάρτε το σημείωμα του εισαγγελέα Stuart Cox για αποφυλάκιση των υπόπτων που συλλάβατε. Αδειάστε και καθαρίστε τό πιστόλι σας.

Μετά την ενημέρωση και την επιθεώρηση πηγαίνετε στο City Hall & Jail. Δείχνοντας το αρχείο Cobb στον άνδρα των αρχείων, σας αναφέρει ότι ο Stuart Cox υπέβαλε αυτό το σχέδιο πριν αρκετά χρόνια στην πολεοδομία. Οταν σας καλέσουν για βοήθεια επιβεβαιώστε την λήψη σήματος και πηγαίνετε στο Bikini Hut. Με το τρυπάνι που βρίσκετε στο κουτί στο πορτ-μπαγκάζ του περιπολικού σπάστε το τζάμι το αυτοκινήτου. Περάστε χειροπέδες στον μεθυσμένο οδηγό, μιλήστε στον Dough, αναφέρετε στον ραδιοασύρματο σύλληψη υπόπτου και κατευθυνόμενος για οπουδήποτε τραυματίζεσθε σε τροχαίο ατύχημα.



ΤΡΙΤΗ ΗΜΕΡΑ

Μετά την ανάρρωση σας πηγαίνετε στο Jamison & Ryan Μόλις ο Lyle σας αφήση μόνο διαβάστε την παλαιά εφημερίδα στο τραπέζι. Στο τραπέζι βρίσκετε το μικροφίλμ. Το βάζετε στο microfilm machine και μαθαίνετε για τα αστυνομικά ευρήματα σχετικά με τον φόνο των γονιών σας. Μόλις επιστρέψει ο Lyle του μιλάτε και με το αυτοκινήτο του πηγαίνετε στο Tony's bar. Στον μπάρμαν δείχνετε το σήμα σας και την φωτογραφία του Cobb. Σας παραπέμπει στη γυναίκα που κάθεται μπροστά στο μπαρ. Της δείχνετε το σήμα σας, της μιλάτε, και μαθαίνετε ότι ο Cobb έκανε παρέα με κάποιον "Weasel" που δουλεύει στο μπόουλιγκ.

Στο Alley Cat δείχνοντας το σήμα σας και το σημείωμα "Weasel" στον υπάλληλο σας λέει ότι πρόκειται για τον Forest Follet. Δείχνοντας του το έντυπο της καταζήτησής του στον Follet σας αναφέρει τον Nico "the Snake" που μένει στο τροχόσπιτο. Μιλώντας στο υπάλληλο σας δίνει ένα κλειδί. Στο Bikini Hut ανοίξτε μέ το κλειδί την πόρτα του τροχόσπιτου. Στο κουτί πάνω στο ράφι βρίσκετε μερικές σφαίρες των 9 mm. Ψάξτε τις μπότες που βρίσκονται δίπλα στην πολυθρόνα. Χρησιμοποιώντας το Look icon και δύο φορές το Hand icon, ανακαλύπτετε μία κρύπτη στην σόλα όπου υπάρχει μία κατάσταση με τα δρομολόγια του "Future Wave" προς το Marble Head Island. Μιλώντας στον Lyle επιστρέφετε στο Jamison & Ryan όπου ο Lyle σας κάνει συνέταιρο του.

ΤΕΤΑΡΤΗ ΗΜΕΡΑ

Στην αποβάθρα έξω από το "Boat Rent" πάρτε το δίχτυ. Δώστε τα κουπόνια στον Mr Carter για να νοικιάσετε μία εξωλέμβιο. Από την κλειδοθήκη πάρτε τα κλειδιά με την ένδειξη "Rent". Δείξτε το νόμισμα στον Mr. Carter και μόλις φύγει για να το ελέγξη πάρτε από την κλειδοθήκη τα κλειδιά με την ένδειξη "F.W.". Στο γιώτ "Future Wave" ανοίξτε την πόρτα με το κλειδί. Στην γλάστρα βρίσκετε άλλο ένα κλειδί.

Χρησιμοποιώντας τα κλειδία στην εξωλέμβιο πηγαί-



νετε στο νησί. Στο κιβώτιο στην παραλία βρίσκετε ένα στουπί και ένα δοχείο ντήζελ. Ακολουθώντας το μονοπάτι φτάνετε έξω από την αποθήκη. Εξουδετερώστε το rottweiler με το δίχτυ. Ανοίξτε τις πόρτες με το κλειδί. Στην αποθήκη ψάξτε για τον ηλεκτρικό πίνακα και ανάψτε τα φώτα. Πάρτε το μαύρο καλώδιο που βρίσκεται στο ανυψωτικό μηχάνημα. Συνδέστε την μία άκρη του καλωδίου με την γεννήτρια στο πάτωμα κοντά στον βορρινό τοίχο. Στον ηλεκτρικό πίνακα υπάρχουν δύο κλειστές θυρίδες. Τις ανοίγετε, συνδέετε την άλλη άκρη του καλωδίου στην μία και τραβάτε τον μοχλό στην άλλη. Βάζετε μπρός την γεννήτρια και εμφανίζεται μία μυστική είσοδος. Στο μυστικό δωμάτιο ανοίγετε το κιβώτιο και παίρνετε ένα αυτόματο όπλο. Προσοχή!!! Για να μήν αντιληφθούν οι κακοί της υπόθεσης ότι βρήκατε την αποθήκη όπλων και εξαφανίσουν τα ίχνη τους πρέπει να τα αφήσετε όλα όπως τα βρήκατε. Κλείστε λοιπόν το κιβώτιο, κλείστε την μυστική είσοδο, κλείστε την γεννήτρια, αποσυνδέστε το καλώδιο και βάλτε το στην αρχική του θέση στο ανυψωτικό μηχάνημα, κλείστε τις θυρίδες στον ηλεκτρικό πίνακα, σβήστε τα φώτα, κλείστε και κλειδώστε τις πόρτες, και χρησιμοποιήστε τον γάντζο για να τραβήξετε το δίχτυ από τον σκύλο.





Επιστρέφοντας στην Marina επιστρέψτε τα κλειδία στον Mr. Carter. Πηγαίνετε στο γραφείο του Lyle και δείξτε του το αυτόματο για να τελειώση η ημέρα σας.

ΠΕΜΠΤΗ ΚΑΙ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΗΜΕΡΑ

Νοικιάζετε κατά τα γνωστά μία εξωλέμβιο και κατευθύνεσθε με τον Lyle προς το νησί. Στον όρμο του νησίου πλευρίζετε το αγκυροβολημένο "Future Wave". Στην θήκη της πλάτης του καθίσματος του σκάφους σας βρίσκετε ένα κατσαβίδι με το οποίο παραβιάζετε το εξωτερικό ντουλαπάκι το γιώτ και παίρνετε την φωτοβολίδα. Στον αγωγό εξαερισμού ρίχνετε το στουπί, το δοχείο και την φωτοβολίδα, οπότε εμφανίζεται ο Green απειλώντας σας με μία χειροβομβίδα. Του μιλάτε για να ηρεμήσει και και του περνάτε τις χειροπέδες. Τον ψάχνετε και παίρνετε την χειροβομβίδα.

Αποβιβάζεσθε στο νησί και ακολουθείτε το μονοπάτι. Εξουδετερώνετε τον άνδρα που σας πυροβολεί με την χειροβομβίδα. Ψάχνετε το πτώμα του και βρίσκετε μια σφυρίχτρα. Μπρός στην αποθήκη ηρεμήστε το rottweiler με την σφυρίχτρα. Μέσα στην αποθήκη κλείνετε την μυστική είσοδο από τον ηλεκτρικό πίνακα και παίρνετε το κίτρινο καλώδιο από τον τοίχο. Μιλάτε στον Lyle και μόλις ξανανοίξη η κρυφή πόρτα εμφανίζεται ο δολοφόνος των γονιών σας Nico "the Snake" Dilon.Του μιλάτε, τον δένετε με το καλώδιο, του κάνετε σωματική έρευνα, του ξαναμιλάτε οπότε εμφανίζεται ο Stuart Cox. Μιλάτε στον Cox και τον δένετε με το κίτρινο καλώδιο. (Αυτό δεν το κατάλαβα. Δύο ύποπτοι δεμμένοι με το ίδιο καλώδιο!!). Στο μεταξύ καταφθάνει το ιππικό, δηλαδή η ATF με επικεφαλής τον Lonny Forbes. Μιλήστε στον Forbes και ... ε τι, κι άλλο θέλετε; Πάντως αυτός ο Nico "the Snake" Dilon δεν είναι τυπάς; Τι μαλλούρα είναι αυτή; Δεν ξέρω αλλά τελικά εγώ δεν έμεινα και τόσο ικανοποιημένος από την τιμωρία του διεφθαρμένου εισαγγελέα. Σαν λίγα χρονάκια δεν εισέπραξε;

Περιπετειώδης λοιπόν ο Μαΐος παρέα με το SpellShop (και λίγο Bacardi για τους μεγαλύτερους μόνο) για πολλοστή φορά. Και μην ξεχνάτε πως το SpellShop διαβάζεται και ΜΕΤΑ τις δύο το πρωί (χαρές που θα κάνει ο ... ξέρετε ποιός!). Δυστυχώς κάπου εδώ πρέπει να σας αφήσω αλλά μην ανησυχείτε, οι ShadowCaster και Gore θα είναι, πολύ σύντομα, και πάλι κοντά σας. Εως τότε λοιπόν ... Au Revoir!

MUSIC NON STOP

PROTRACKER & SHADESTRACKER



ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ

ΤΟΥ **Α. GORE. KOTZIA**

Πως τα πάτε με τις μουσικές σας δημιουργίες; Εγώ πάντως έγραψα μιά "κομματάρα" που χαλάει κόσμο. Βέβαια για να φτάσετε και εσείς σε τέτοιο επίπεδο, πρέπει να διαβάσετε τις παρακάτω γραμμές, καθώς και αυτές που ακολουθούν στα επόμενα τεύχη του User. Στο προηγούμενο τεύχος ανελύσα τον βασικό πίνακα των προγραμμάτων, και σας έδειξα τον τρόπο να χρησιμοποιείτε την Amiga σας σαν αρμόνιο. Σε αυτό το τεύχος θα αναλύσουμε και τον άλλο πίνακα ρυθμίσεων που διαθέτουν τα προγράμματα. Ας αρχίσουμε λοιπόν.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΡΥΘΜΙΣΕΩΝ

Σε αυτόν τον πίνακα μπορείτε να κάνετε διάφορες ρυθμίσεις στο κομμάτι σας. Ο πίνακας διαθέτει πολλές επιλογές. Εμείς προς το παρόν θα ασχοληθούμε με τις σημαντικότερες απ'αυτές. Οι εντολές που θα ασχοληθούμε είναι οι εξής: FILETUNE, SAMPLE, και VOLUME.

SAMPLE

Εδώ επιλέγουμε ή αποθηκεύουμε κάποιο sample ήχο, που μπορεί να προέρθει απ'το sampler σας, ή από κάποια δισκέτα. Κάθε ένα sample μπορεί να αντιπροσωπεύει ένα μουσικό όργανο, κάποιον ρυθμό, ή ακόμα κάποια φωνή. Για να διαλέξετε κάποιο από αυτά τα Samples χρησιμοποιείτε τα δύο βελάκια που βρίσκονται δίπλα απ'τον αριθμό της ένδειξης sample. Αν δεν υπάρχουν samples, μπορείτε να τα φορτώσετε μέσα από κάποια δισκέτα. Για να γίνει αυτό διαλέγετε με τα βελάκια τον αριθμό που θα καταχωρηθεί ο sampled ήχος, και επιλέγετε DISK OPTION. Τώρα, επιλέγετε LOAD A SAMPLE και αν στο drive σας υπάρχει δισκέτα με samples, τότε θα δείτε μια λίστα απ'αυτά. Διαλέγετε το επιθυμητό sample, και αυτό, αυτόματα καταχωρείται στον αριθμό που επιλέξατε προηγουμένως. Εάν τώρα θέλετε πολλά sample στην διάθεση σας, δε μένει παρά να αλλάξετε αριθμό και να κάνετε ότι ακριβώς κάνατε και προηγουμένως. Αυτό μπορεί να γίνει πολλές φορές. Ετσι τώρα έχετε στην διάθεση σας όσα όργανα επιλέξατε. Αλλάζοντας τον αριθμό με τα βελάκια, αλλάζετε και όργανο, ήχο, ή ρυθμό. Για να μην κάνετε όμως το ίδιο κάθε φορά που φορτώνετε το protracker ή το shadestracker. Αφού κάνετε όσα είπαμε παραπάνω, επιλέγετε DISK OPTION, και επιλέγετε SAVE A

MODULE. Ολα σας τα sample που καταχωρήσατε στους αριθμούς θα μεταφερθούν σε ένα File με το όνομα που υπάρχει δίπλα απ'την ένδειξη SONGNAME. Ετση κάνοντας οποιαδήποτε στιγμή LOAD A MODULE (διαλέγοντας το αρχείο σας με το όνομα που του έχετε δώσει) θα έχετε αμέσως όλα τα sample που είχατε καθορίσει την τελευταία φορά.

FILETUNE

Αλλάζοντας με τα βελάκια που βρίσκονται δίπλα απ'τον αριθμό της εντολής FILETUNE, μπορείτε να αλλάξετε τον μουσικό τόνο του sample σας. Παράδειγμα. Στον αριθμό 0001 έχουμε ένα sample με όνομα guitar. Στον αριθμό 0002 έχουμε ένα άλλο sample με όνομα bass. Επιλέγουμε με τα βελάκια των αριθμό 0001. Με τα βελάκια του FILETUNE κάνουμε τον αριθμό -8. Επιλέγουμε με τα βελάκια του sample τον αριθμό 0002. Με τα βελάκια του FILETUNE κάνουμε τον αριθμό +7. Με αυτόν τον τρόπο αλλάξαμε των μουσικό τόνο τις κιθάρας και του μπάσου. Παίζοντας δηλαδή με τους αριθμούς δίπλα απ'το Filetune, αλλάζετε την χροιά του sample που υπάρχει εκείνη την στιγμή από κάτω. Ετσι μπορείτε να μορφωποιήσετε την χροιά του ήχου σας, βάσει των απαιτήσεων σας.

VOLUME

Εδώ τα πράγματα είναι απλά. Αλλάζοντας τους αρυθμούς με τα βελάκια που βρίσκονται δίπλα απ'τον αριθμό της εντολής VOLUME, δυναμώνετε ή χαμηλώνετε τον ήχο του sample, που αναλογεί στον αριθμό δίπλα απ'την ένδειξη SAMPLE.

Ας περάσουμε όμως στην εξήγηση των τριών πινάκων, που εκφράζουν τα μουσικά δεδομένα.

FUNKY SPECTRUM ANALYSER / QUADRASCOPE

Το Funky Spectrum Analyzer και το Quadrascope, δεν είναι παρά δύο ειδών γραφικών equalizer. Δεν μπορείτε να έχετε και τα δύο ταυτόχρονα στην οθόνη, αλλά μπορείτε κάνοντας "κλικ" με το mouse πάνω τους να βλέπετε ένα απ'τα δύο. Το Funky Spectrum Analyzer εκφράζει τους διάφορους ήχους με κάθετες πολύχρωμες γραμμές. Το Quadrascope εκφράζει αναλυτικά τους διάφορους ήχους σε τέσσερις υπο-οθόνες, που εκφράζουν τα τέσσερα κανάλια της Amiga.

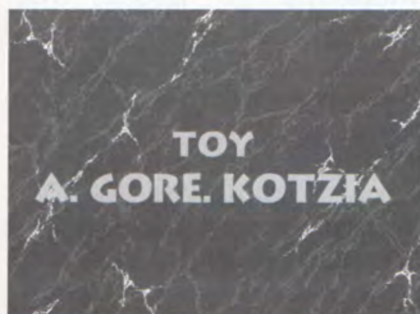
ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΚΑΙ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ

Ο πίνακας εργασίας και παρουσίασης καταλαμβάνει το κάτω μισό μέρος της οθόνης. Αυτός ο πίνακας είναι χωρισμένος σε τέσσερα μέρη που αντιστοιχούν στα τέσσερα κανάλια της Amiga. Επίσης, απο εδώ μπορούμε να ρυθμίσουμε με την επιλογή Tempo, τον χρόνο του μουσικού μας τραγουδιού. Σε αυτόν τον πίνακα γράφουμε τα μουσικά μας κομμάτια. Στον πίνακα αυτό κινούμαστε με τα βελάκια (του πληκτρολόγιου), και κάνουμε τις απαραίτητες ρυθμίσεις έτσι ώστε να καταλήξουμε σε μιά μελωδία.

Φίλοι μου, κάπου εδώ τελειώνει και το δεύτερο μέρος του Protracker & Shadestracker. Με χαρά σας ανακοινώνω ότι τελειώσαμε την θεωρία, και απ'το άλλο τεύχος θα ασχοληθούμε με την πράξη. Βήμα-βήμα θα γράψουμε μουσικά κομμάτια, ρυθμούς, και πολλά άλλα. Βέβαια για να τα πετύχουμε όλα αυτά, πρέπει να διαβάσετε το 1ο και 2ο μέρος του Protracker & Shadestracker. Μέχρι τότε, καλά φάλτσα!!

DELUXE PAINT

AMIGA/PC



Είμαι σίγουρος ότι άπειρες φορές, έχετε αναρωτηθεί πως γίνονται αυτά τα υπέροχα γραφικά στα διάφορα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην αγορά. Αυτήν την απορία είχα κι' εγώ αρκετά χρόνια πριν. Θυμάμαι τον εαυτό μου, όταν είχα το αθάνατο Art Studio στον συμπαθέστατο μου ZX Spectrum, και προσπαθούσα απεγνωσμένα με τα βελάκια, να σχηματίσω εικόνες. Εκτός απ'την δικιά μου εξέλιξη στον χόρο της "ψηφιακής ζωγραφικής", εξελίχτηκαν ραγδαία προγράμματα, και υπολογιστές. Ενα απ'τα πιό ολοκληρωμένα προγράμματα ζωγραφικής είναι και το Deluxe Paint, το οποίο μπορούν να φιλοξενήσουν τα drive της Amiga, και του PC. Αποφάσισα λοιπόν, να σας αναλύσω την χρήση, και τα κόλπα του Deluxe Paint. Η ανάλυση αυτή θα ολοκληρωθεί στα δύο επόμενα τεύχη του User. Εαν δώσετε προσοχή στις παρακάτω γραμμές αυτού και των δύο επόμενων User, σας εγγυώμαι ότι το Deluxe Pait θα είναι για σας ότι είναι το πινέλο στα χέρια του Πικάσσο. Ο τρόπος εκμάθησης σας θα γίνει με παραδείγματα και εικόνες. Δώστε προσοχή λοιπόν, γιατί αρχίζουμε.



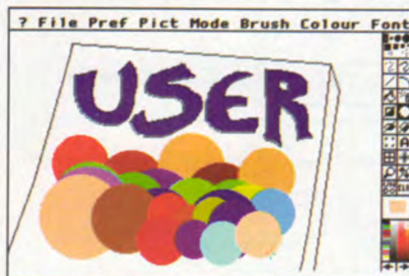
Εδώ ζωγράφισα ένα λογότυπο του περιοδικού μας. Αυτό έγινε χρησιμοποιώντας το "εργαλείο" που φαίνεται μαυρισμένο πάνω δεξιά στην οθόνη. Ευδιάκριτη είναι και η επιλογή πινέλου, η οποία βρίσκεται και αυτή μαυρισμένη πάνω απ'το εργαλείο που διάλεξα. Το χρώμα (μαύρο) που έκανα το σχέδιο βρίσκεται στην παλέτα των χρωμάτων (κάτω δεξιά) και είναι μέσα σ'ένα άσπρο πλαίσιο. Γιά να κάνετε δηλαδή ένα απλό σχέδιο, πρώτον διαλέγετε χρώμα, δεύτερον το εργαλείο σας (αυτό που είναι μαυρισμένο), μετά το πάχος του πινέλου, και τέλος σχεδιάζετε.



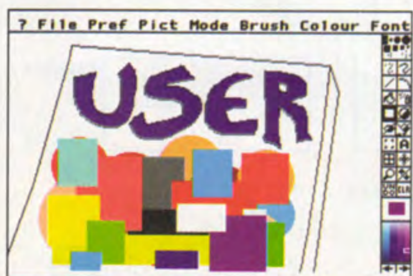
Εδώ χρωμάτισα το σχέδιο μας, επιλέγοντας το εργαλείο που βρίσκεται μαυρισμένο. Η διαδικασία είναι πολύ απλή. Πρώτον διαλέγετε το χρώμα που θέλετε να χρωματίσετε το σχέδιο σας. Μετά επιλέγετε το εργαλείο που φαίνεται μαυρισμένο στην παραπάνω οθόνη, και τέλος σημαδεύετε στο εσωτερικό του σχεδίου. Αυτό το έκανα τέσσερις φορές έτσι ώστε να χρωματιστούν και τα τέσσερα γράμματα.



Οι γραμμές αυτές γίνανε με την βοήθεια του εργαλείου που βρίσκεται μαυρισμένο στην εικόνα μας. Αφού επιλέξετε το εργαλείο, το πάχος του πινέλου, και το χρώμα, επιλέγετε το σημείο όπου θέλετε να αρχήσει η γραμμή, και κρατώντας πατημένο το mouse καθορίζετε το τέλος της γραμμής.



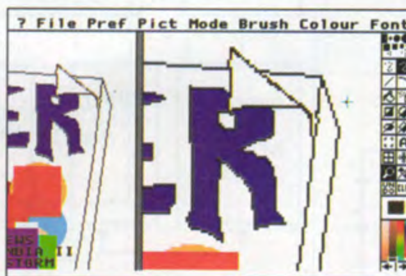
Οχί δεν είναι πασχαλιάτικα αυγά, αλλά χρωματιστοί κύκλοι που γίνονται πανεύκολα. Διαλέγετε το εργαλείο που φαίνεται στην παραπάνω εικόνα μαυρισμένο και μετά επιλέγετε χρώμα. Αφού κάνετε αυτά, διαλέγετε που θα είναι το κέντρο του κύκλου, και με πατημένο το mouse καθορίζετε το εμβαδό του. Για να πετύχετε κι'άλλους κύκλους επαναλαμβάνετε τα παραπάνω επιλέγοντας κάθε φορά διαφορετικό χρώμα.



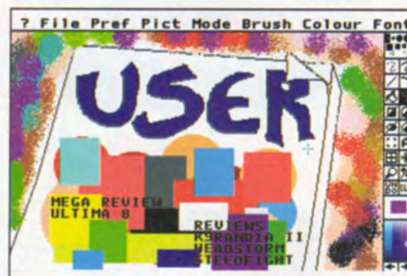
Τα τετράπλευρα αυτά σχηματίζονται με τον ίδιο ακριβώς τρόπο που σχηματίζονται οι κύκλοι. Μόνο που το νέο σας εργαλείο είναι αυτό στο σχήμα του κύβου. Επίσης για να ορίσετε τις διαστάσεις του τετράπλευρου, δίνετε δύο σημεία. Πρώτο σημείο η πάνω αριστερή γωνία του τετράπλευρου, και δεύτερο, η κάτω δεξιά.



Για να προσθέσετε γράμματα στο δημιούργημα σας, απλά διαλέγετε το χαρακτηριστικό εργαλείο Α, και μετά το χρώμα που θέλετε. Τώρα διαλέγετε την ιδανική θέση που θα γράψετε, χρησιμοποιώντας το mouse. Για να αλλάξετε γραμματοσειρά, πάνω στο Α πατάτε το δεξιό κουμπί του mouse και επιλέγετε μία απ'της γραμματοσειρές.



Γιά να προσθέσετε λεπτομερή σχήματα στην εικόνα σας, χρησιμοποιείτε το χαρακτηριστικό εργαλείο που έχει το σχήμα μεγενθητικού φακού. Με αυτό το εργαλείο μπορείτε να μεγενθύνετε συγκεκριμένα σημεία στην εικόνα σας και να τα επεξεργαστείτε ακόμα πιό άνετα.



Αυτά τα εφφέ επιτυγχάνονται με τη χρήση του εργαλείου που έχει το σχήμα του spray. Διαλέγετε το εργαλείο, διαλέγετε το πάχος του πινέλου σας, και τέλος διαλέγετε το χρώμα. Πατώντας τώρα το mouse, το "spray" επιδρά στην εικόνα σας και την χρωματίζει σαν να ήταν πραγματικό.

ΕΝΤΟΛΗ UNDO

Η εντολη αυτή βρίσκετε στο κάτω μέρος του πίνακα των εργαλείων. Επιλέγοντας undo μπορείτε να ακυρώσετε την τελευταία κίνηση που είχατε, που γιά την οποία, μετανιώσατε.

ΕΝΤΟΛΗ CLR

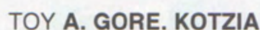
Η εντολή clr βρίσκεται δίπλα απ'την εντολη undo. Επιλέγοντας την εντολή CLR καθαρίζει τελείως η οθόνη. Τώρα μπορείτε να αρχίσετε μια καινούργια εικόνα.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Ναι, το τέλος του πρώτου μέρους του ART ON LINE είναι γεγονός. Πριν σας αποχαιρετήσω θα ήθελα να σας επισημάνω ότι τα παραπάνω σχέδια είναι απλά σχεδιασμένα, γιά να σας βοηθήσουν να καταλάβαιτε ευκολότερα την χρήση του Deluxe Paint. Στα επόμενα τεύχη θα έχουμε πιό λεπτομερή ανάλυση, και συνεπώς πολυπλοκότερα και ομορφότερα σχέδια.

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΙΚΤΗ

NIPPON SAFES INC



ΤΟΥ **A. GORE. KOTZIA**

Με χαρά σας παρουσιάζω τους χάρτες του Nippon Safes Inc. Ελπίζω να μην δυσκολευτείτε να το τελειώσετε χρησιμοποιώντας τους χάρτες. Δεν χρειάζονται άλλα λόγια, απλά δίνετε προσοχή στις σελίδες αυτές, και σύντομα θα έχετε ολοκληρώσει το παιχνίδι.

SUBU DISTRICT

LUCKY LOOK
SENTO BATHS ENTRY
SENTO BATHS
SQUARE
PACHINKO
SEWERS
WALK RIGHT
STATION
TUNNEL
TUNNEL

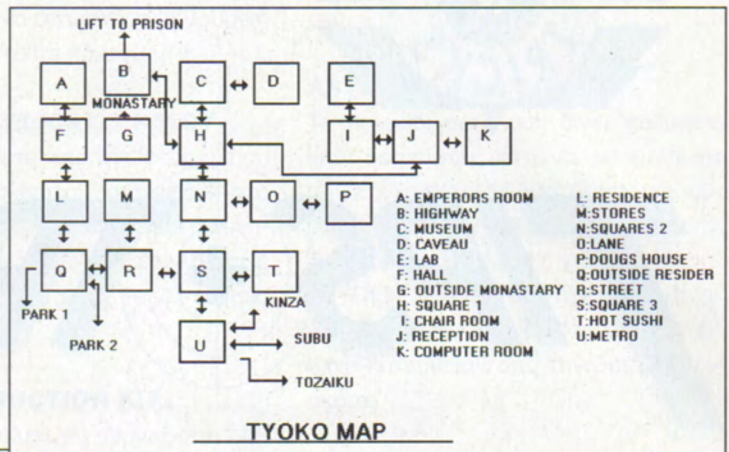
MONASTRY MAP

CELL 1
CELL 2
BUDHA HALL
CELL 3
CELL 4
KITCHEN
CORRIDOR
GARDEN OF GENTLE SLEEP
COURT YARD
OUTSIDE MONASTRY

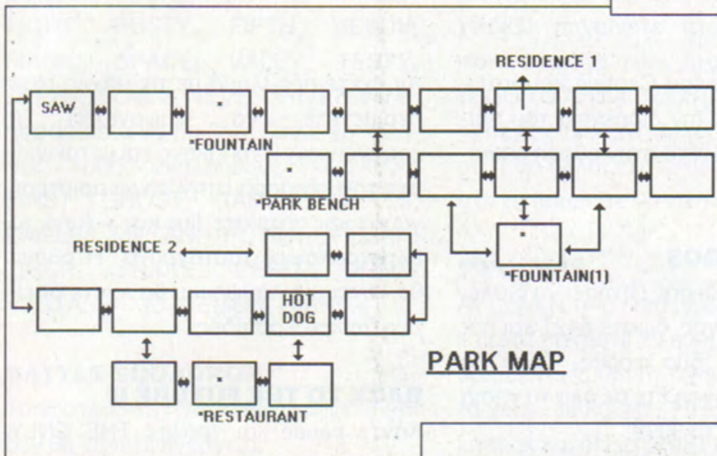
SEWERS MAP

*UNDER PRISON
*PICKAXE
METRO

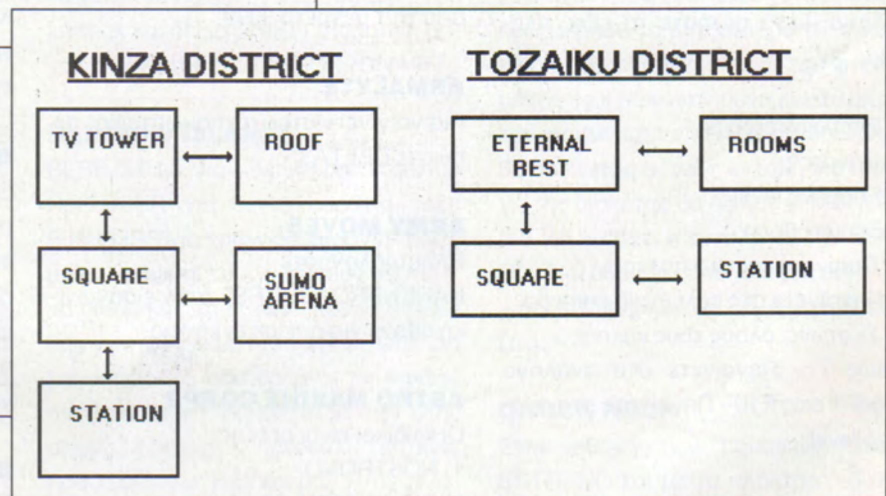




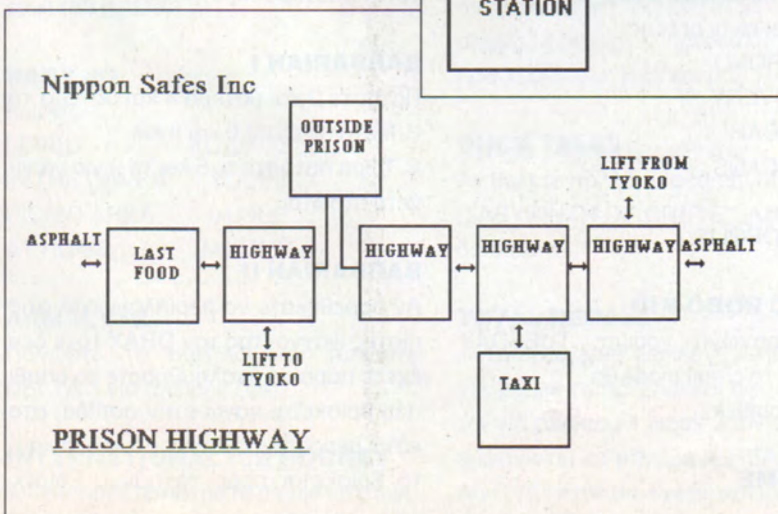
LIFT TO PRISON
A
B
C
D
E
MONASTARY
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
KINZA
PARK 1
PARK 2
U
SUBU
TOZAIKU
A: EMPERORS ROOM
B: HIGHWAY
C: MUSEUM
D: CAVEAU
E: LAB
F: HALL
G: OUTSIDE MONASTARY
H: SQUARE 1
I: CHAIR ROOM
J: RECEPTION
K: COMPUTER ROOM
L: RESIDENCE
M:STORES
N:SQUARES 2
O:LANE
P:DOUGS HOUSE
Q:OUTSIDE RESIDER
R:STREET
S:SQUARE 3
T:HOT SUSHI
U:METRO
TYOKO MAP



RESIDENCE 1
SAW
*FOUNTAIN
*PARK BENCH
RESIDENCE 2
*FOUNTAIN(1)
HOT DOG
*RESTAURANT
PARK MAP



KINZA DISTRICT
TV TOWER
ROOF
SQUARE
SUMO ARENA
STATION
TOZAIKU DISTRICT
ETERNAL REST
ROOMS
SQUARE
STATION



Nippon Safes Inc
OUTSIDE PRISON
LIFT FROM TYOKO
ASPHALT
LAST FOOD
HIGHWAY
HIGHWAY
HIGHWAY
HIGHWAY
ASPHALT
LIFT TO TYOKO
TAXI
PRISON HIGHWAY



TIPS + TRICKS

Παλιότερα tips που μας ζητήσατε με γράμματά σας και τηλεφωνήματά σας σ'αυτό το τεύχος. καινούριο αίμα από τον επόμενο μήνα.

AMIGA

PARASOL STARS

Αλλο ένα tip για το παιχνίδι αυτό. Πληκτρολογήστε CYNIX μέσα στο παιχνίδι και μετά πατήστε τα εξής πλήκτρα:

C - Επιπλέον credits
D - Θάνατος
X - Επόμενο level
B - Bonus οθόνη
M - Παίρνετε και τα 3 αστέρια
T - Πηγαίνετε στο τελευταίο επίπεδο
G - Σκοτώνει όλους τους κακούς
1 εώς 7 - Πηγαίνετε στο ανάλογο stageF1 εώς F10 - Πηγαίνετε στο ανάλογο level

SHADOW DANCER

Παγώστε το παιχνίδι και τυπώστε (GIVE ME INFINITES). Πατώντας το RETURN έχετε άπειρη μαγεία και άπειρα credits.

CAPTAIN PLANET

Φορτώστε το παιχνίδι κανονικά αλλά μολις βγείτε στην οθόνη φοορτώματος επιπέδου βάλτε μέσα την δισκέτα του Captive. Πατήστε fire και θα βγει ένα μήνυμα που λέει "disk error". Ξαναβάλτε την δισκέτα του Captain και πατώντας Esc κατά την διάρκνεια του παιχνιδιού θα βγαίνετε στην οθόνη επιλογής επιπέδου.

ARCHIPELAGOS

Οταν το παιχνίδι σας ζητήσει να διαλέξετε αρχιπέλαγος, δώστε 8421 και πατήστε ENTER δύο φορές. Τώρα θα μπορείτε να πηγαίνετε σε όλα τα νησιά από το 1 μέχρι το 9999.

ARMALYTE

Για να γίνετε άτρωτοι παγώστε και τυπώστε DELTA3.

ARMY MOVES

Πληκτρολογήστε KARENBROADHURST στην εισαγωγική οθόνη για άπειρη ενέργεια.

ASTRO MARINE CORPS

Οι κωδικοί είναι οι εξής:
1) NOSTRONO
2) DISCOVERY
3) DAGOBAH
4) REPLICANS
5) KRULL
6) METROPOLIS

ATOMIC ROBO-KID

Στην εισαγωγή γράψτε TUESDAY 14TH και το cheat mode θα ενεργοποιηθεί.

AWESOME

Αν έχετε πρόβλημα με τις μάχες τότε περιμένετε να εμφανιστεί η cargo/energy level εικόνα και μετακινείστε τον κέρσορα στην πάνω αριστερή γωνία και πατείστε fire και + (από το πληκτρολόγιο) ταυτόχρονα. Η οθόνη θα κάνει μία λάμψη και θα έχετε άπειρες ζωές και ασπίδες.

BACK TO THE FUTURE II

Κάντε pause και γράψτε THE ONLY NEAT THING TO DO και θα έχετε infinite supply.

BADLANDS

Οταν τρέχετε ενάντια σε αντιπάλους που ελέγχονται από το computer μην τους νικάτε με μεγάλη διαφορά γιατί αλλιώς θα είναι πολύ ταχύτεροι στην επόμενη πίστα. Ακόμα αγοράζετε λάστιχα, turbo και ταχύτητα για να παίρνετε καλύτερα τις στροφές.

BARBARIAN I

Πατήστε 0 και ύστερα 4 και ύστερα το
<. Μετά πατήστε 0 και 8 και
<. Τώρα πατήστε το 5 και το 9 για να γίνετε άτρωτοι.

BARBARIAN II

Αν βαρεθήκατε να περιπλανιέστε στις πίστες ψάχνοντας τον DRAX τότε δεν έχετε παρά να ακολουθήσετε το σπαθί που βρίσκεται πάνω στην ασπίδα, στο κάτω μέρος της οθόνης, μόνο όταν αυτό βρίσκεται προς τα πάνω. Επίσης

κρατήστε πατημένο το M, το E και το HELP ταυτόχρονα για να γεμίσετε με ενέργεια.

BART SIMPSON

Τυπώστε SHEEP IN A GROUP WEARING HATS και θα αποκτήσετε άπειρες ζωές.

BATTLE ISLE

Οι κωδικοί που χρειάζεστε όταν παίζετε ενάντια στον υπολογιστή:
CONRA, PHASE, EXOTY, MOUNT, FIGHT, RUSTY, FIFTH, VESUV, MAGIC, SPACE, VALEY, TESTY, TERRA, SLAVE, NEVER, RIVER. Αν αποφασίσετε να παίξετε διπλό χρειάζεστε τους ακόλουθους κωδικούς: FIRST, GHOST, GAMMA, HARSS, EAGLE, METAN, FOTON, POLAR, TIGER, SNAKE, ZENIT, DONN, VESTA, OXXID, DEMON, GIANT.

BATTLE SQUADRON

Τυπώστε CASTOR καθώς παίζετε και δεν θα χάνετε ενέργεια.

BATTLE VALLEY

Πληκτρολογήστε ROGER MELLIE THE MAN ON THE TELLY για άπειρες ζωές.

BEAST BUSTERS

Πατώντας pause μπορείτε να κινείτε τον στόχο σας και να πυροβολείτε τα τέρατα που θα είναι ακίνητα από το spell του pause.

BABY JO

Κωδικοί...

LEVEL	ΚΩΔΙΚΟΣ
IN THE CAVES	YOUPI
PICNIC AREA	GLOUP
AT HOME	MUMMY

ARMALYTE

Παγώστε το παιχνίδι και τυπώστε DELTA 3 για άπειρες ζωές.

INTERNATIONAL ICE HOCKEY

Αν σκοράρετε πατήστε pause και περιμένετε μέχρι να σταματήσει η μουσική για να πάρετε extra πόντους.

TOYTOTA CELICA GT RALLY

Οταν τρακάρετε και την στιγμή που που το αυτοκίνητο επιστρέφει στο δρόμο πατήστε HELP. Θα βγει η συνηθισμένη οθόνη των options αλλά εσείς πάντως έχετε γλιτώσει το 20 second penalty.

3D CONSTRUCTION KIT

Για να δείτε όλες τις οθόνες του παιχνιδιού πηγαίνετε στον editor στη menu bar, στο menu AREA και διαλέξτε GO TO AREA. Τώρα μπορείτε να πάτε σε όποια οθόνη θέλετε. Επίσης μπορείτε να αλλάξετε τα conditions έτσι ώστε να μπορείτε να νικάτε.

TWINTRIS

Αν μείνετε από credits, όταν έχει μείνει 1 credit πατήστε τα κουμπιά που έχετε ορίσει για αλλαγή σχήματος (αν δεν τά'χετε αλλάξει: FIRE button του joystick και δεξιό SHIFT). Προσοχή μόνο να τα πατήσετε ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ!!!

RAINBOW ISLANDS

BLRBJSBJ για γρήγορο τρέξιμο RJSBJSBR για διπλό ουράνιο τόξο BJBJBJRS για γρήγορα ουράνια τόξα μόλις γράψετε τους κωδικούς πάρτε ένα credit και μία κόκκινη κούπα που θα εμφανιστούν εκεί. Για να μπείτε σε μια μαγική πόρτα που θα βγει αν κάνετε αυτό πάρτε τα διαμάντια με την εξής σειρά: κόκκινο, πορτοκαλί, κίτρινο, πράσινο, μπλε, μωβ και ροζ.

DUCK TALES

Αν θέλετε πολλά λεφτά πηγαίνετε στο "LABYRINTH OF CRETE". Αξίζει 7000 δολλάρια.

TOTAL RECALL

Αυτό είναι λίγο περίεργο CHEAT: Κάντε pause το παιχνίδι και αφήστε το έτσι για περίπου 1 ώρα!! Στην οθόνη θα εμφανιστεί το μήνυμα "CHEAT MODE ACTIVE" έτσι θα έχετε άπειρες σφαίρες.

ASTRO MARINE CORPS

Το παιχνίδι αυτό σας δίνει κωδικούς κάθε δύο πίστες ώστε να μπορείτε να παίξετε στις άλλες δύο. Οι κωδικοί αυτοί είναι οι εξής: NOSTROMO για την δεύτερη, DISCOVERY για την τέταρτη, ENTERPRISE για την έκτη. Δίνοντας DAGOBAH μπορείτε να φορτώσετε κατευθείαν από την δεύτερη δισκέτα.

CHARIOTS OF WRATH

Οταν σας ζητηθεί να πατήσετε το FIRE για να αρχίσετε, σπρώξτε το JOYSTICK μπροστά και θα πάρετε άπειρες ζωές.

NEW YEAR LEMMINGS

Με το space περνάτε levels (απίστευτο έ;)

SHADOW OF THE BEAST

Ακόμα δεν το έχετε μάθει; Για όλους εκείνους που το ζήτησαν με τηλέφωνο και γράμμα: από την αρχή του φορτώματος θα έχετε πατημένο ένα πλήκτρο του mouse και το fire του joystick. Οταν θα δείτε πως αργεί η εντολή για αλλαγή της δισκέτας θα αφήσετε ΜΟΝΟ το fire για να βγει η εντολή να την αλλάξετε και θα κάνετε το ίδιο μέχρι να αρχίσει το παιχνίδι για να έχετε άπειρη ζωή.

CHUCK ROCK

Στην οθόνη των μουσικών δώστε ESTRANO και με τα πλήκτρα 1-5 διαλέγετε επίπεδο.

ANOTHER WORLD

Τα κουμπιά F1, F2, F3, F4, μεταβάλουν το σχήμα της εικόνας στην οθόνη (φαρδύ, πλατύ, μικρό ή normal). Πατώντας το P κάνεις παύση. Τέλος με το πλήκτρο C βγαίνεις στο control όπου γράφεις τους παρακάτω κωδικούς:
1) EDJI 2) HICI 3) FLLD 4) LIBC 5) CCAL 6) EDIL 7) FADK 8) GABK 9) KCIJ 10) LALD 11)



LDIJ 12) KJIA 13) FLAK 14) FIET 15) KCGB 16) ICAH 17) LAEA 18)

LFEK

Οι κωδικοί 9, 11, 13, 15, 16, 17, 18 βρίσκονται όλοι σ'ένα stage. Τέλος αν έχετε βαρεθεί το DEMO του παιχνιδιού πατήστε το C και γράψτε το κωδικό 1.

FULL CONTACT

Στο παιχνίδι αυτό υπάρχουν κάποια πλήκτρα που μπορείτε να περνάτε τα levels:

MATCH 1 πλήκτρο U
MATCH 2 πλήκτρο L
MATCH 3 πλήκτρο E
MATCH 4 πλήκτρο W ή E
MATCH 5 πλήκτρο Y
MATCH 6 πλήκτρο B
MATCH 7 πλήκτρο L

ROBOCOP

Οταν στην πρώτη οθόνη του παιχνιδιού γράψετε "THE LITTLE MERMAID" θα έχετε τις εξής δυνατότητες:

RETURN γίνεστε αόρατοι
F6 50 HZ
F7 60 HZ
K αυτοκτονείτε
P σας δίνει σε ορισμένα ταμπλώ αεροπλάνο
F σας δίνει φτερά
X σας πηγαίνει στο κοντινότερο σημείο για να φύγετε από το ταμπλώ
M επιλέγετε σε ποιο ταμπλώ θα παίξετε

MAGIC POCKETS

Οταν χάσετε στο παιχνίδι (τελειώσουν οι ζωές σας δηλαδή) κρατήστε πατημένο το fire. Θα ξαναρχίσετε το παιχνίδι αλλά με το ίδιο σκορ που είχατε αφήσει.

CHIPS CHALLENGE

Πατήστε F και πληκτρολογήστε SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVERS.

TERMINATOR II

Παγώστε το παιχνίδι και πατήστε F1 και μετά F2. Πατήστε τέλος το fire και θα μπορείτε με το ESC να παιρνάτε τα επίπεδα.

TEST DRIVE II

Για να πάτε κατευθείαν στο gas station πληκτρολογήστε gas καθώς παίζετε.

HUDSON HAWK

Στην οθόνη του τίτλου πληκτρολογήστε SCIENCEFICTION (δεν θα το επαναλάβω άλλη φορά!)

ATARI

INTERNATIONAL ICE HOCKEY

Αν σκοράρετε πατήστε pause και περιμένετε μέχρι να σταματήσει η μουσική και θα πάρετε extra πόντους.

SUPER GOLD RUNNER

Πατήστε BACKSPACE για να παγώσει το παιχνίδι και τυπώστε "PINK-FLOD-ARE-GODS" (μαζί με τις παύλες) για να ενεργοποιηθεί το CHEAT MODE.

CHARIOTS OF WRATH

Οταν σας ζητηθεί να πατήσετε το FIRE για να αρχίσετε, σπρώξτε το JOYSTICK μπροστά και θα πάρετε άπειρες ζωές.

MAGIC POCKETS

Οταν χάσετε στο παιχνίδι (τελειώσουν οι ζωές σας) κρατήστε πατημένο το fire. Θα ξαναρχίσετε το παιχνίδι αλλά με το ίδιο σκορ που είχατε αφήσει.

CHIPS CHALLENGE

Πατήστε F και πληκτρολογήστε SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVERS.

TERMINATOR II

Παγώστε το παιχνίδι και πατήστε F1 και μετά F2. Πατήστε τέλος το fire και θα μπορείτε με το ESC να παιρνάτε τα επίπεδα.

TEST DRIVE II

Για να πάτε κατευθείαν στο gas station πληκτρολογήστε gas καθώς παίζετε.

HUDSON HAWK

Στην οθόνη του τίτλου πληκτρολογήστε SANITYCLAWSISCOMINGTOTOWN (νομίζατε ότι είναι το ίδιο με της Amiga έ;)

NITRO

Απλά κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα N, I, T, R, O για να περνάτε τα επίπεδα.

FINAL BLOW

Πατήστε pause για να παγώσετε το παιχνίδι, πατήστε έξι φορές το πλήκτρο F10 και τέλος ξανάπατήστε το pause.

PC

NBA PLAYOFFS

Κάνοντας TYPE στο αρχείο NBACODES.TXT θα δείτε όλους τους πιθανούς κωδικούς.

DEFENDER OF THE CROWN

Αν θέλετε να ρίχνετε τον αντίπαλο κάτω στις κονταρομαχίες τότε στοχεύστε στο κέντρο της ασπίδας του. Επίσης όταν κάνετε πολιορκία και είναι λίγοι μέσα στο κάστρο μην ρίχνετε disease γιατί δεν θα σκοτώσει πολλούς αλλά προτιμήστε να γρεμίσετε τα τείχη. Αν έχετε πολλούς καταπέλτες τότε στην μάχη κάντε BOMBARD ενώ αν τα πράγματα είναι δύσκολα τότε κάντε OUTFLANK.

Σας δίνουμε μερικά tips τα οποία δουλεύουν με το πρόγραμμα EOL (elixir of life).

Παιχνίδι	Διεύθυνση	Καταχωρητής
ARCANOID	0262	DS
KARATEKA	6DB6	CS
OFF ROAD	414E	DS
LAST NINJA	005C	DS
STRIDER	6577	DS
GOLDEN AXE	1A24	DS
RICK DANGEROUS I	7E46	DS (για EGA graphics)
RICK DANGEROUS I	6E8C	DS (για CGA graphics)
RICK DANGEROUS II	6614	DS (για VGA graphics)
WILLY THE WORM	0270	DS
BRUCE LEE	14CD	DS
DOUBLE DRAGON I	E7CC	DS
DOUBLE DRAGON II	5DA8	DS (1ος παίχτης)
DOUBLE DRAGON I	5DAA	DS (2ος παίχτης)
TEST DRIVE	7254	DS
BUSHIDO	6402	DS

LEMMINGS

Τα passwords για τα επίπεδα είναι: RUDLCICMAQ, RTFLCILEBK, VFNCAMUNBN, CIMUVCIICI, IMSTFMCCDI, QUGMCIMMDH, NKCOMWWODH, NGALTTEHEP, GKMVWMJQEM, MSWGMFCLFE, STEOGILEGG. Αυτό για όσους μας έστειλαν γράμμα για να τα επαναλάβουμε.

CHIPS CHALLENGE

Πατήστε F και πληκτρολογήστε SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVERS.

AMSTRAD

THE UNTOUCHABLES

Κάντε ένα high-score, και πληκτρολογήστε αντί για το όνομά σας το όνομα HUMPHREY BOGART. Θα δείτε το μήνυμα TEST MODE ACTIVE να ανάβει στην οθόνη. Μετά όταν ξεκινήσετε το παιχνίδι, πατήστε 9,6,3 (στο αριθμητικό πληκτρολόγιο) και το δεξί βέλος, για να περνάτε τις πίστες.

STORMLORD

Οταν είστε στην εισαγωγική οθόνη, πληκτρολογήστε ΓΡΗΓΟΡΑ και χωρίς κενά το BRINGONTHEGIRLS. Θα εμφανιστεί ο αριθμός 12 πάνω αριστερά. Μετά επιλέξτε 1 εώς 4 για να παίξετε το αντίστοιχο επίπεδο με άπειρες ζωές.

EXOLON

Καθορίστε τα πλήκτρα ως Z,O,R,B,A και θα ακούσετε μια μουσικούλα. Μετά βάλτε τα πλήκτρα που θέλετε (ή παίξτε με joystick) και θα
έχετε άπειρες ζωές.



CYBERNOID
Οπως στο EXOLON, μόνο που αυτή τη φορά βάλτε αντί για τα πλήκτρα που θέλετε τα Y,X,E,S.

CYBERNOID II
Στη συνέχεια του καταπληκτικού παιχνιδιού του R. CECCO, κάντε ότι και προηγουμένως αλλά με τα πληκτρα O,R,G,Y.

NEW ZEALAND STORY
Πληκτρολογήστε ΠΟΛΥ ΑΡΓΑ τη λέξη FLUFFY στην εισαγωγική οθόνη, για να αποκτήσετε άπειρες ζωές. Μετά αν θέλετε πατήστε το μεγάλο RETURN για να περάσετε level.

DRUID
Πληκρολογήστε THE COVENANT στο high score, για να εξεφανίσετε όλα τα τέρατα.

GHOSTBUSTER II
Για άπειρα "καλούδια" στο πρώτο level πατήστε pause, και πληκτρολογήστε AYKROYD και ξαναξεκινήστε το παιχνίδι.

SUPER STUNTMAN
Γράψτε LIVEWIRE στα high score για ατελείωτες προμήθειες.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE
Πατήστε τα πλήκτρα T,O,D ταυτόχρονα στην εισαγωγική οθόνη και μετά όταν παίζετε πατήστε SHIFT και 1 μαζί για να ξαναπάτε στην αρχή του επιπέδου, ενώ το SHIFT και 2 σας πάει στο επόμενο σημείο εκκίνησης και τέλος SHIFT και 3 σας πάει στο επόμενο level.

CHASE HQ
Αλλάξτε τα πλήκτρα ως εξής: S,H,O,C,K,E,D. Μόλις το κάνετε θα εμφανιστεί η λέξη TEST. Τώρα πατώντας 1 ξαναξεκινάτε το επίπεδο, με 2 πάτε στο επόμενο, με 3 βλέπετε το τέλος του παιχνιδιού και με 4 παίρνετε extra life.

BEDLAM
Πατήστε το πλήκτρο COPY στην εισαγωγική οθόνη, για να ξεκινήσετε στο επίπεδο που χάσατε.

JINKS
Πατήστε ESC για να ξαναπαίξετε από επίπεδο που χάσατε.

TEMPEST
Πατήστε Q και A στην εισαγωγική οθόνη, για να ανεβάσετε ή να μειώσετε το επίπεδο που θα ξεκινήσετε.

SUPERTANK SIMULATOR
Πατήστε ESC για να σταματήσει και κατόπιν τυπώστε STANK και πατήστε πάλι ESC, για να ξαναρχίσετε με άπειρες ζωές.

P47 THUNDERBOLT
Πληκτρολογήστε ZEBEDEE στο high score για να γίνεται άτρωτοι. Επίσης, πατήστε L για να αλλάξετε level.

SUPER STUNT BIKE SIMULATOR
Ενώ παίζετε πατήστε TAB για να αλλάξετε level.

LITTLE PUFF
Κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα D,R,A,G,O,N για να περάσετε σε cheat mode και να γίνετε άτρωτοι. Πατώντας SHIFT + τα βελάκια αλλάζετε τοποθεσία. Κάντε pause, κατόπιν πατήστε DEL και μετά F4, F5, αριστερό βέλος για να αλλάξει το χρώμα του φόντου. Επίσης F4, F5, COPY θα αλλάξει το χρώμα του border.

REAL GHOSTBUSTERS
Πατήστε τα πλήκτρα CHEAT οπουδήποτε μέσα στο παιχνίδι, για να προχωρήσετε επίπεδο και να αποτήσετε άπειρες ζωές.

INTO THE EAGLES NEST
Πληκτρολογείστε DAS CHT στο high score για άπειρη ενέργεια, DAS MAP για να βλέπετε το χάρτη, MAP OFF για επιστροφή στο παιχνίδι και DAS NME για να παίξετε χωρίς εχθρούς.

DIZZY (DIZZY 1)
Στην εισαγωγική οθόνη πατήστε SPACE για να αρχίσετε. Κρατώντας πατημένο το SPACE πατήστε Q για έξοδο. Συνεχίστε να πατάτε SPACE και το παιχνίδι θα ξαναρχίσει. Παγώστε με P και πληκτρολογήστεT, R, O, W, B, R, I, D, G, E. Αν όλα έχουν πάει καλά ο Dizzy θα εξαφανιστεί. Με τα πλήκτρα Z, X, K και M θα αλλάζετε τοποθεσία, με ENTER θα αποκτήσετε επιπέον ζωές και με SPACE το παιχνίδι θα ξαναρχίσει στην επιθυμητή τοποθεσία.

TREASURE ISLAND DIZZY (DIZZY 2)
Στην εισαγωγική οθόνη χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα Q, A, S, C, P καιSPACE (ή το fire του joystick) για να αρχίσετε το παιχνίδι. Ενώ παίζετε πατήστε C και ο Dizzy θα εξαφανιστεί. Με τα πλήκτρα Z, X, K και M θα αλλάζετε τοποθεσία και με SPACE το παιχνίδι θα ξαναρχίσει στην επιθυμητή τοποθεσία.

FANTASY WORLD DIZZY (DIZZY 3)
Κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα D,Y,L,A,N και SPACE για να αρχίσει το παιχνίδι. Κατόπιν πατώντας C μπαίνετε σε CHEAT MODE και με τα πλήκτρα Z,X,K,M, επιλέγετε την τοποθεσία που θέλετε, ενώ με SPACE το παιχνίδι θα ξαναρχίσει στην τοποθεσία που επιλέξατε.

PUZZNIC
Πατήστε R ενώ παίζετε για να εμφανιστεί το menu και εκεί πληκτρολογήστε HELPME για να αποκτήσετε άπειρες προσπάθειες.Επίσης με N περνάτε επίπεδο.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
Ενώ παίζετε, κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα G, 0, 1, SHIFT για να γίνετε άτρωτοι.

OPERATION THUNDERBOLT
Στο high score πληκτρολογήστε EFI και κατόπιν με τα πλήκτρα J, P, D θα μεταφερθείτε στο επόμενο επίπεδο.

TURRICAN 2
Κάντε ένα high score χωρίς να κάνετε continue. Μετά πληκτρολογήστε αντί για το όνομά σας, τη λέξη WIMPON και πατήστε RETURN. Το border θα αναβοσβήσει για λίγο, αρχίστε το παιχνίδι και πατώντας CONTROL θα αλλάζετε επίπεδο.

EXTERMINATOR
Κάντε pause πατώντας H και κατόπιν κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα W, S,

D, C. Θα πάτε στο επόμενο επίπεδο.

LEMMINGS

ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΤΥΧΕΡΟΥΣ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ...
Κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα SHIFT, Z, E, X στην οθόνη που εμφανίζει το επίπεδο και θα ανεβείτε επίπεδο.
Απλά θυμηθείτε ότι έχει μόνο 60 επίπεδα.

DELIVERANCE

Στην εισαγωγική οθόνη (προτού αλλάξει) πληκτρολογήστε ILIKE. Η μουσική θα σταματήσει και το border θα εμφανίσει μήνυμα ότι το CHEAT MODE έχει ενεργοποιηθεί. Θα γίνετε άτρωτοι.

R-TYPE

Πριν το τελικό CALL στο LOADER δώστε τα εξής POKE &30D8, X όπου X είναι ο αριθμός των ζώων (1..255). POKE &2510,0 για άπειρες ζωές, POKE &2508&C9 για κατάργηση της σύγρουσης.

LAST NINJA II

Καθώς βρίσκεστε σε κατάσταση μάχης με κάποιον αντίπαλο ανκρατήσετε το πλήκτρο H πατημένο (αυτό της παυσης) θα παρατηρήσετε οτι η ενέργεια του αντιπάλου σας πέφτει σταθερά.

CHOULS 'N' CHOSTS

Στη πρώτη πίστα αν πάτε τέρμα αριστερά και κάνετε ένα άλμα στον αέρα κάτι απίθανο θα συμβεί!!

ELIMINATOR

Οι κωδικοί του παιχνιδιού είναι οι εξής:

LEVEL 2	BLOSP	LEVEL 3	ASDEL
LEVEL 4	XPLRT	LEVEL 5	GLPWM
LEVEL 6	EOCKQ	LEVEL 7	LFPRT
LEVEL 8	WMCPR	LEVEL 9	Μάλλον δεν έχει κωδικό
LEVEL 10	ZPEML	LEVEL 11	ELVPQ
LEVEL 12	CPEMF	LEVEL 13	APXYQ
LEVEL 14	PWVAR		

ROBOCOP

Στην έβδομη πίστα αν έχετε πρόβλημα με το φλογοβόλο, ανεβείτε στον όροφο που βρίσκεται και σκοτώστε τους ανθρώπους που βγαίνουν από πίσω σας. Αφού σας χτυπήσει ο άνθρωπος με το φλογοβόλο κατεβείτε στον κάτω όροφο πηγαίνετε κοντά στο άλλο ασανσέρ και έχετε το άλλο διαγώνια. Πυροβολήστε τον άνθρωπο με το φλογοβόλο μόλις εμφανιστεί. Αυτός δεν θα μπορεί να σας χτυπήσει.

PIPEMANIA

Οι τρεις πρώτοι κωδικοί για το παιχνίδι είναι: FINE, NEWS, FAIL

STUNTBIKE SIMULATOR

Πατώντας το πλήκτρο TAB μπορείτε και αλλάζετε πίστα αλλά παίρνετε 4999 βαθμούς.

SPECTRUM

JACKAL

POKE 39966, 255 για άπειρες ζωές.

Έχει περάσει πολύς καιρός από το πρώτο μου γράμμα που δεν απαντήθηκε. Ίσως γιατί δεν ήταν ουσιώδες, ίσως γιατί είχε λίγες απορίες, ίσως γιατί ήταν ανώνυμο (μάλλον γι' αυτό το λόγο). Τέλος πάντων, ας αφήσουμε το παλιό γράμμα και ας περάσουμε
στο τωρινό. Πρώτα απ' όλα συγχαρητήρια στους ανθρώπους που συντελούν για να φτιαχτεί το περιοδικό και ας περάσω (επιτέλους) στις ερωτήσεις.

1. Τι είναι EMS μνήμη, πόση χρειάζομαι και που μπαίνει;
2. Το PC 486DX2/66 Mhz είναι 32bit;
3. Ποιά είναι τα δέκα καλύτερα παιχνίδια για PC όλων των εποχών;
4. Πόσο κάνει ένα PacMan Joystick;
5. Υπάρχει για PC κάτι σαν τιμόνι; (Ξέρεις για racing games)

Φιλικά,
Σπύρος Αραβαντινός

ΥΓ1) Αγαπητό USER (ωχ, μήπως έπρεπε να το γράψω στην αρχή;;;)
ΥΓ2) Πληροφοριακά σας λέω ότι έχω έναν PC 486XD2/66 Mhz με SVGA κάρτα γραφικών, 16 MB RAM, 340 MB σκληρό δίσκο, Phillips CD ROM double speed και κάρτα ήχου (κρατηθείτε) SoundBlaster AWE 32. Σκίζει, ε;
ΥΓ3) Μήπως το Phillips CD ROM γίνεται συμβατό με το CDI;
ΥΓ4) Άμα δε δημοσιευτεί θα βάλω τον κ. Κροντηρά να σας μαστιγώσει.

Φίλε Σπύρο,
Μάλλον ανώνυμο ήταν το γράμμα σου οπότε μην έχεις και παράπονο! Πάντως thanks
για τα καλά σου λόγια. Έχουμε λοιπόν και λέμε.

1. Η EMS μνήμη είναι η λεγόμενη expanded memory και τη χρησιμοποιούν διάφορα παιχνίδια για ηχητικά και οπτικά "εφφέ". Θα σου πρότεινα να βάλεις στο Config.Sys σου (εκεί δηλώνεται η EMS) οκτώ MB EMS, έτσι για να 'χεις.
2. Μα φυσικά και είναι, αυτό έλειπε!
3. Αντε πάλι! Τέλος πάντων, εσείς μας το ζητήσατε ... Shadow of the Comet, Gabriel Knight, Shadow-Caster, UFO, Doom, Strike Commander, Privateer, Falcon 3.0, Quest for Glory Series και Eye of the Beholder Trilogy.
4. Γύρω στις 6000 δρχ.
5. Ε, όλο και κάτι υπάρχει ...

ΥΓ1) Λες; Μπα, δεν πιστεύω!
ΥΓ2) Ενας PC 486DX/40 με 540 MB σκληρό δίσκο, Cirrus Logic κάρτα γραφικών, 4 MB RAM και SoundCom Pro καρτα ήχου, μια A500, ένα SNES και ένας Amstrad CPC 464 σου κάνουν;
ΥΓ3) Παρόλο που το CDI είναι της Phillips δεν το νομίζω ...
ΥΓ4) Δυστυχώς κανείς δεν μπορεί να "βάλει" τον Κροντηρά να κάνει κάτι ... σωστό

Αγαπητό USER,
Περιττά τα γνωστά και παναληθή σχόλια και κοπλιμέντα και ας περάσω στις ερωτήσεις
μου.
1. Πόσο (χρηματικώς) θα μπορούσε να "πιάσει" ένα 286/12 με 40MB σκληρό δίσκο, 1MB RAM και αρκετά extras (joystick, παιχνίδια);
2. Ποιά η διαφορά των DX από τα SX;
3. Τι είναι τα bit;
4. Πως μπορώ το monitor να το κάνω τηλεόραση μέσω του βίντεο;
5. Υπάρχει μέλλον για τους νεαρούς προγραμματιστές εδώ στην Ελλάδα;
6. Σε τι χρησιμεύει το modem;
7. Γιατί οι προγραμματιστές στις κονσόλες εκμεταλλεύονται το ότι δεν υπάρχει πειρατεία και έχουν τις τιμές των cartridges τόσο ψηλά;
8. Για εσένα ποιά θα ήταν η καλύτερη επιλογή; Η αγορά μιας A1200 ή ενός 386 με σκληρό δίσκο και 4MB RAM;
9. Τι εννοείς όταν λες η ανάλυση μιας οθόνης είναι π.χ. 1024x768;

Θα με βοηθούσες υπεραρκετά αν μου απαντούσες.
Ευχαριστώ προκαταβολικά,

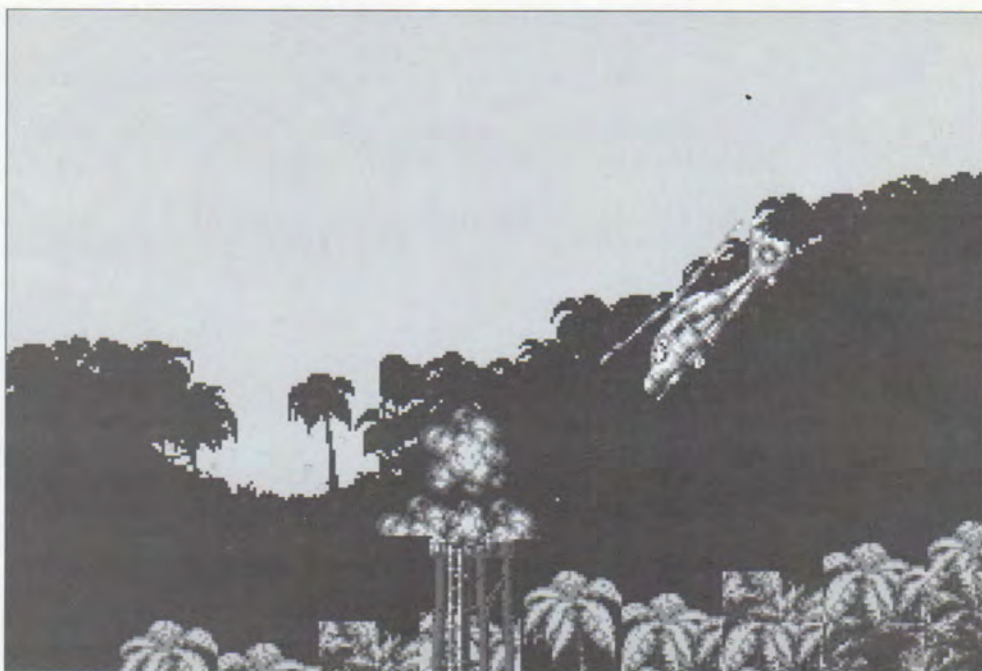
Σουμπλής Αλέξανδρος

ΥΓ1) Κόκκινη λαοθάλασσα.
ΥΓ2) Προκαλώ οποιονδήποτε να με συναγωνιστεί στο Sensible.
ΥΓ3) Γιατί δεν κάνεις ένα διαγωνισμό με τα καλύτερα γκόλ στο Sensible;

Αγαπητέ Αλέξανδρε,
1. Θα στεναχωριόσουν αν σου έλεγα ότι δύσκολα φτάνει τις 100.000 δρχ;
2. Ο 386DX για παράδειγμα είναι "γνήσιος" 386 ενώ ο SX είναι απλώς ένας "ρετουσαρισμένος", βελτιωμένος 286.
3. Η λέξη BIT προέρχεται από τη σύντμηση των λέξεων Binary digIT (δυαδικό ψηφίο) και πρόκειται για τη στοιχειώδη μονάδα μέτρησης της αποθήκευσης δεδομένων.
4. Μέσω μιας, πανάκριβης, VideoBlaster.
5. Μα φυσικά και υπάρχει! Εδώ υπάρχει μέλλον για τους νέους προγραμματιστές ακόμα και στην Αλβανία!
6. Στην ψηφιακή επικοινωνία ενός υπολογιστή, και του χρηστή του, με έναν άλλο μέσω του τηλεφώνου.
7. Γιατί, στους υπολογιστές που υπάρχει πειρα-

τεία πόσο νομίζεις ότι έχουν φτάσει οι τιμές;
8. Ανάλογα με τις ανάγκες σου. Εγώ θα πρότεινα και τα δύο.
9. Όταν για παράδειγμα λέμε ότι μια οθόνη έχει ανάλυση 1024x768 (που είναι και η μέγιστη, προς το παρόν, υποστηριζόμενη ανάλυση) σημαίνει ότι χωρίζεται και κατά συνέπεια απεικονίζει σε 1024 στήλες και 768 γραμμές.

ΥΓ1) Που πλημμύρισε το Τελ Αβίβ και έπνιξε τους "βάζελους".
ΥΓ2) Υπάρχει κανείς; Αν υπάρχει ρωτάω ...
ΥΓ3) Αφωνος ...



Αγαπητό USER,
Είμαι ένας σχετικά καινούριος και φανατικός αναγνώστης αυτού του υπέροχου περιοδικού που ακούει στο όνομα USER. Το περιοδικό σας είναι από τα καλύτερα και βρίσκεται στην κορυφή, ελπίζω να συνεχίσετε έτσι. Οι ερωτήσεις που θα σας υποβάλω είναι απλές αλλά έχουν πολύ μεγάλη σημασία για εμένα.

1. Ποιός είναι ο καλύτερος εξομοιωτής από αυτούς τους δύο: Tornado ή TFX;
2. Είναι αλήθεια ότι έχει κυκλοφορήσει το Monkey Island III της Lucas Arts και αν ναι που μπορώ να το βρώ;
3. Τι διαφορές υπάρχουν μεταξύ της SoundBlaster Deluxe και της SoundBlaster Pro;
4. Εχει κυκλοφορήσει το Final Fight για PC;
5. Μπορείτε να δημοσιεύσετε tips για το Alien 3 της Virgin;

Φιλικά,
Δημήτρης "Rayden" Πηλικίδης

ΥΓ1) Σας άρεσε το ψευδώνυμο μου; Το έβγαλα μόλις έκανα MK <enter>.
ΥΓ2) Ζήτω ο Rayden και κάτω ο Sub Zero.
ΥΓ3) Μέσα από τις σελίδες του USER κατάλαβα ότι οι συντάκτες τρέφουν αισθήματα αγάπης προς τον αρχισυντάκτη τους (τον υπηρετούν τυφλά).
ΥΓ4) Ciao ANT1 ... εεε USER εννοώ ...
ΥΓ5) Ελπίζω ... για ... δημοσίευση ...
ΥΓ6) Rayden is the BEST ...

Φίλε Δημήτρη,
Είμαστε και φαινόμαστε και όσο για τις ερωτήσεις σου:

1. Από πλευράς καθαρής εξομοίωσης υπερέχει σαφώς το Tornado αλλά στα γραφικά "σκοράρει" το TFX.
2. Οχι βέβαια!!!
3. Η SoundBlaster Deluxe είναι 8μπιτη ενώ η Pro είναι 16μπιτη ...
4. Όχι αλλά τι να το κάνεις από τη στιγμή που υπάρχει το εκπληκτικό Mortal Kombat για PC;
5. Υπάρχει πρόβλεψις. Αναμείνατε ...

ΥΓ1) Τι λες για κάτι σε ... ShadowCaster;
ΥΓ2) Ζήτω ο Scorpion και κάτω όλοι οι υπόλοιποι.
ΥΓ3) Είμαστε όλοι μια οικογένεια (που έχει πάει διακοπές στη Βοσνία ...).
ΥΓ4) Γειά χαραντάν αναγνώστη!
ΥΓ5) Το ελπίζειν εστί ματαιοδοξείν ...
ΥΓ6) Scorpion rules ...

Αγαπητό USER,
Σκοπεύω να αγοράσω ένα CD ROM για τον υπολογιστή μου και θέλω να σε ρωτήσω
ορισμένα πράγματα:

1. Το CD ROM μπορεί να τοποθετηθεί εσωτερικά και εξωτερικά; Ρωτάω γιατί αν χρειαστώ στο μέλλον π.χ. ένα δεύτερο σκληρό δίσκο τότε δε θα υπάρχει κενή θέση για να τον τοποθετήσω αφού θα υπάρχει το CD ROM.
2. Το CD ROM λειτουργεί αυτόνομα; Δηλαδή τα παιχνίδια τρέχουν με τη δική του μνήμη ή εξαρτώνται από τη μνήμη του υπολογιστή; Ρωτάω γιατί ορισμένα παιχνίδια πχ Frontier, Aces over Europe μου ζητούν περισσότερη ελεύθερη μνήμη αλλιώς δεν τρέχουν. Θα έχω τέτοια προβλήματα με τα παιχνίδια του CD ROM;
3. Ο ήχος του CD ROM θα ακούγεται από το ηχείο του υπολογιστή; Αν ναι, θα είναι ο κανονικός ή αλλοιωμένος; Ηδη έχω μια SoundBlaster, το CD ROM θα παίζει μουσική μέσω αυτής ή χρειάζεται κατάλληλη σύνδεση για να ακούγεται από τα δυο εξωτερικά ηχεία που έχω;
4. Υπάρχει μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών για CD ROM στην Ελλάδα; Σε ποιές τιμές κυμαίνονται;

Φιλικά,
Κώστας Δημητρίου

ΥΓ1) Συγχαρητήρια για τη στήλη SpellShop. Πραγματική σωτηρία.
ΥΓ2) Please, δημοσιεύστε το.
ΥΓ3) Το CD ROM λειτουργεί σαν ένα drive (πχ D:\) και ισχύουν οι ίδιες εντολές;

Φίλτατε Κώστα,
Με χαροποιεί ιδιαιτέρως το γεγονός ότι όλο και περισσότεροι αναγνώστες μας



εισέρχονται στον κόσμο των multimedia. Ας δούμε όμως τις απαντήσεις των ερωτημάτων σου.

1. Ανάλογα με το μοντέλο, ένα CD ROM μπορεί να τοποθετηθεί εσωτερικά ή εξωτερικά. Το εσωτερικό προτείνεται λόγω του ότι είναι πιο οικονομικό αλλά και πιο "εύχρηστο" από πλευράς χώρου. Αν το πρόβλημα σου είναι στο χώρο τότε πολύ εύκολα μπορείς να αλλάξεις το tower σου βάζοντας midi tower, ή και full tower, το οποίο έχει περισσότερες θέσεις ελεύθερες.
2. Οχι, το CD ROM εξαρτάται από τη μνήμη που διαθέτει ο υπολογιστής. Οσον αφορά το πρόβλημα που έχεις με τη μνήμη θα σου πρότεινα να δοκιμάσεις τον νέο διαχειριστή μνήμης, τον QEMM, ή να αγοράσεις περισσότερη RAM. Καιρός δεν είναι;
3. Οχι, ο ήχος του CD ROM δεν θα ακούγεται από το speakerάκι του PC. Ούτως ή άλλως η κάρτα ήχου λειτουργεί σαν controller του CD ROM οπότε η "κατάλληλη σύνδεση" γίνεται με την τοποθέτηση του CD ROM. Οπότε ο ήχος του θα ακούγεται από τα ηχεία που έχεις.
4. Φυσικά και υπάρχει και μεγαλώνει μέρα με τη μέρα. Οι τιμές των τίτλων του CD ROM κυμαίνονται γύρω στις 15-20000 δρχ.

ΥΓ1) S.O.S. (SpellShop Our Saviour)!
ΥΓ2) Πως μπορούσαμε να αρνηθούμε μια τέτοια παράκληση ...
ΥΓ3) Μα φυσικά, αφού βέβαια γίνει η εγκατάσταση των drivers του CD ROM.

Αγαπητό USER,
Είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου από το τεύχος 25. Αυτόν τον καιρό σκέφτομαι την αγορά μιας A1200 και θα ήθελα να σου υποβάλω ορισμένες ερωτήσεις.

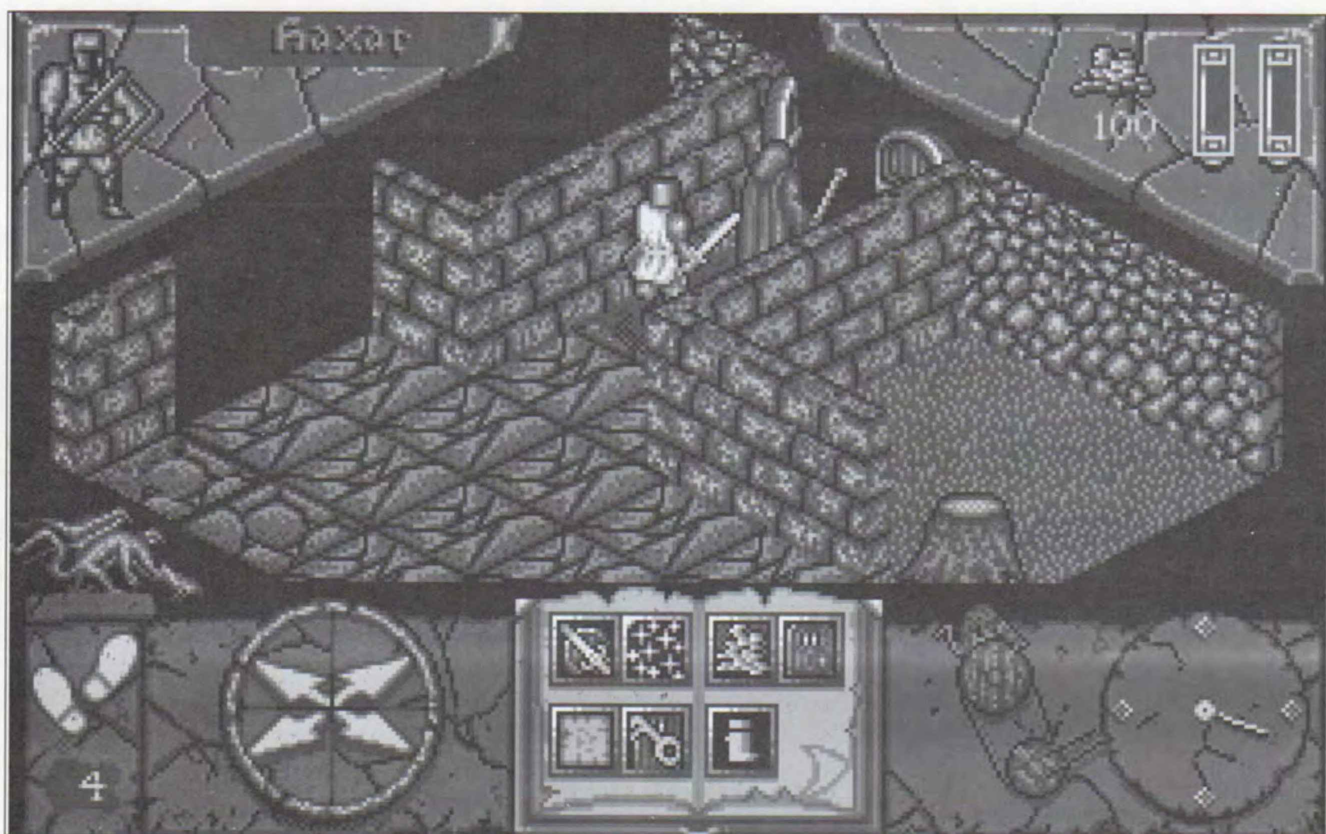
1. Η AMIGA έχει καλύτερα και περισσότερα παιχνίδια στρατηγικής ή όχι από ένα PC;
2. Ακουσα ότι υπάρχει μια κάρτα που επιτρέπει το παίξιμο παιχνιδιών από το PC στη AMIGA. Αν υπάρχει πόσο περίπου κοστίζει; (Θα ήμουν ευγνώμων αν μου έλεγες και ορισμένα παιχνίδια που την υποστηρίζουν.)
3. Αν αντί για joystick τοποθετήσω στην AMIGA joypad θα έχω προβλήματα συμβατότητας;
4. Υπάρχει το Fields of Glory στην AMIGA; Αν όχι θα βγεί ποτέ;
5. Ενας PC 386DX/40 Mhz με SVGA χωρίς σκληρό είναι καλύτερο από μια AMIGA σε παιχνίδια;
6. Αν αγοράσω μια A1200 χωρίς monitor θα έχω πρόβλημα στη σύνδεση της με την τηλεόραση;
7. Ποιό από τα τρία είναι καλύτερο στην AMIGA: Mortal Kombat, Street Fighter II ή Body Blows Galactic;

Αυτά ήταν τα εφτά ερωτήματα μου. Ελπίζω σε δημοσίευση.

Φιλικά,
Σγουρός Παναγιώτης

ΥΓ1) Ελπίζω να μπορέσετε να καταλάβετε τα γράμματα μου.
ΥΓ2) Στο τεύχος 25 υπάρχει στη σελίδα 35 μια φωτογραφία του Κροντηρά από την οποία δεν φαίνεται και τόσο άγριος όσο τον παρουσιάζετε.

Φίλε Παναγιώτη,
1. Φυσικά και όχι, αυτό έλλειπε!
2. Υπήρχε, τω καιρώ εκεί-



νω, μια κάρτα εν ονόματι AT-Once η οποία επέτρεπε στην AMIGA να τρέξει κάποιες εφαρμογές του PC αλλά για παιχνίδια, μάλλον όχι ...
3. Αν το joypad είναι για AMIGA δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα αλλά ... γιατί;
4. Οχι και κατά πάσα πιθανότητα δεν πρόκειται να βγεί.
5. Σαφώς όχι!
6. No problem at all.
7. Φυσικά το Mortal Kombat. Και με διαφορά ...

ΥΓ1) Εδώ έχουμε μάθει να "αποκρυπτογραφούμε" τα σημειώματα του Κροντηρά ... Τύφλα να 'χει η γραμμική β'!!!
ΥΓ2) Εχεις σκεφτεί να εξετάσεις τα μάτια σου;

Αγαπητό USER,
Είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου από το τεύχος 32 και από τότε σε αγοράζω συνέχεια. Είναι περιττό να σου πω ότι είσαι το καλύτερο των καλυτέρων στον κόσμο
(!!!) και ότι με χαρά διαβάζω τις σελίδες σου. Ας περάσω στις ερωτήσεις.

1. Εχω το Body Blows πειρατικό αλλά δε μου τρέχει. Δε φταίει το ότι είναι πειρατικό γιατί τρέχει σε άλλους φίλους μου. Το αρχείο Read.Me λέει ότι τρέχει σε 286 υπολογιστές (να αναφέρω ότι ο υπολογιστής μου είναι 286). Τι να κάνω;
2. Ποιά από τα παρακάτω παιχνίδια τρέχουν σε 286/12 τουλάχιστον; Sam 'n' Max, X-Wing, Street Fighter II και Larry 6;
3. Για γράψε κανένα χρήσιμο tip για το Wing Commander όπως εκείνα που έγραψες για το Wing Commander II.
4. Εχω ένα μήνα περίπου που πήρα original το Wing Commander και έχω τερματίσει το Vega Campaign. Στην τελευταία αποστολή λέει να καταστρέψεις ένα Star Post των Kilrathi αλλά δε μπορώ. Γίνεται αυτό το πράγμα, εννοώ εσείς το έχετε καταφέρει;
5. Πόσο κοστίζει ένα action replay για PC περίπου και που μπορώ να βρω ένα;

Φιλικά,
Άρης Στρεμμένος

ΥΓ1) Ελπίζω σε δημοσίευση ή τουλάχιστον απάντηση.
ΥΓ2) Που βρίσκεται το coin-οράδικο όπου αναφέρατε ότι υπάρχει συσκευή Virtual Reality στο τεύχος 44;
ΥΓ3) Συγγνώμη αν σε βασάνισα.
ΥΓ4) BYE!!!

Φίλε Αρη,
Θα παρακάμψω τις, βαρετές πλέον, τυπικότητες και θα περάσω ευθύς αμέσως στις απαντήσεις των ερωτημάτων σου.

1. Κοίταξες με το diskdoctor τις δισκέττες σου; Μήπως δεν έχεις αρκετή ελεύθερη μνήμη; Για ψάξτο λίγο. Εξάλλου όποιος έχει πειρατικά παιχνιδια αυτά παθαίνει.
2. Μόνο το Street Fighter II αλλά δεν αξίζει τον κόπο. Είναι εντελώς απαράδεκτο!
3. Το μέλλον επιφυλάσει πολλές εκπλήξεις για τους υπομονετικούς ...
4. Φυσικά και γίνεται αλλά, όπως και να το κάνει κανείς, πρέπει να είσαι και λίγο ShadowCaster για να τα καταφέρεις ...
5. Δεν υπάρχει action replay για PC.

ΥΓ1) Επειδή δεν έχω χρόνο για χάσιμο ... και δημοσίευση και απάντηση. Ορίστε, δύο σ' ένα. Τι άλλο να μπορεί ζητήσει κανείς;
ΥΓ2) Για ρίξε μια ματιά στα "περίχωρα" της πλατείας Κάνιγγος.
ΥΓ3) Υπάρχει μεγαλύτερο βασανιστήριο από το να πληρώνεσαι σε ρουπίες;
ΥΓ4) Φεύγεις κι όλας;

Αγαπητό USER,

Είμαι ένας σχετικά καινούριος αναγνώστης σου αλλά ομολογώ πως έχω ξετρελαθεί
μα το περιοδικό. Εχω ένα Amstrad CPC-664 και θέλω να το πουλήσω για να πάρω
άλλο, κυρίως για παιχνίδια. Θα σε παρακαλούσα να απαντήσεις στις παρακάτω ερωτήσεις που θα με διαφωτίσουν πολύ.

1. Τι διαφορά έχουν οι A500 και A500+;
2. Γιατί η A500 έχει πια καταργηθεί;
3. Ποιός Η/Υ προσφέρεται για παιχνίδια;
4. Ποιός Η/Υ προσφέρεται για παιχνίδια αλλά μου δίνει ταυτόχρονα τη δυνατότητα να κάνω προγράμματα;
5. Καθότι λίγο άσχετος, τι είναι software, DOS, hardware και κάρτα VGA;

Φιλικά, Δημήτρης

ΥΓ1) Θα το εκτιμούσα ιδιαίτερα αν μου έλεγες και μερικές τιμές για τους Η/Υ που θα προτείνεις.
ΥΓ2) ΟΛΥΜΠΙΑΚΑΡΑ ΓΙΑ ΠΑΝΤΑ!
ΥΓ3) Συγγνώμη αν σας κούρασα.

Φίλε Δημήτρη,

1. Η A500+ είναι πιο καινούριο μοντέλο και διαθέτει διαφορετικό λειτουργικό από την A500 ενώ η standard μνήμη είναι πλέον 1MB.

2. Δεν έχει καταργηθεί, απλά εκυκλοφόρησε η "υπέρτατη" A1200.

3. Η A1200 φυσικά!

4. Εκτός από την A1200, ένας PC 386DX/40 με 340MB σκληρό δίσκο, κάρτα γραφικών SVGA και 4MB RAM.

5. Software ονομάζουμε το λογισμικό (προγράμματα) του υπολογιστή ενώ όταν λέμε hardware αναφερόμαστε στα τεχνικά μέρη του υπολογιστή. Η λέξη DOS προέρχεται από σύντμηση του όρου Disk Operating System και αναφέρεται στο λειτουργικό, δηλαδή στο βασικό τρόπο επικοινωνίας του υπολογιστή με το χρήστη. Η VGA (Video Graphics Adapter) είναι, απλούστατα, κάρτα γραφικών.



ΥΓ1) Η A1200 κυμαίνεται στις 100000 δρχ. Ενώ ο προαναφερθείς 386 αγγίζει (αισίως) τις 300000 δρχ.

ΥΓ2) Μα φυσικά, τι άλλο υπάρχει στο μάταιο κόσμο τούτο;

ΥΓ3) Πρέπει να ξαναπώ ότι οι συντάκτες του USER απλά ... δε μασάνε;

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

AMIGA HARDWARE-SOFTWARE
AMIGA 1200 καινούργιες με εγγύηση αντιπροσωπείας 106.000 δρχ. Πάμφθηνοι σκληροί δίσκοι και δισκέτες. Επώνυμες-NONAME.
Γιώργος 2314220.

AMIGA VISION CLUB
GAMEDISK 250 δρχ.
Συνδρομή 50 δρχ. Συνεχή ανανέωση.
Δωρεάν παράδοση κατ'οίκον.
Αντικαταβολές επαρχεία.
Τηλ: 6847653 Διονύσης (Χαλάνδρι).

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB
Έχουμε όλα utilities και παιχνίδια για Amiga-500-600-500plus-1200. Παράδοση κατ'οίκον και αντικαταβολές παντού!!! Τηλεφωνήστε μας τώρα!!!
Μανώλης, τηλ: 5743080

EUROPE TEAM
Τεράστια συλλογή
Games, Programs, Utilities.
Εβδομαδιαίες παραλαβές
από εξωτερικό.
Αντικαταβολές παντού.
ΔΩΡΕΑΝ αναλυτικός κατάλογος.
Τηλ. 9827329 Χρήστος

PC GAMES CENTER
Μεγάλη συλλογή
από GAMES,
UTILITIES, CD SOFTWARE
Νέες παραλαβές
κάθε εβδομάδα.
Games+Disk=400 Δρχ.
Αντικαταβολές παντού.
Δωρεάν κατάλογος.
Sotos: 49.65.213

*****AMIGA USER CLUB*****
GAME + DISK 300 δρχ
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 200 δρχ
ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ
ΣΤΙΣ 25 DISKS ΔΩΡΟ 5
ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΑΠΟ
ΓΕΡΜΑΝΙΑ, ΑΜΕΡΙΚΗ
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ
ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ
ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ
ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΤΗΛ 2844626

***** GREEK - SOFT *****
AMIGA - PC SOFTWARE.
Συλλογή 8.000 δισκετών
από GAMES - UTILITIES
εισαγωγή από εξωτερικό.
1. AMIGA GAMEDISK από 250 δρχ.
2. PC GAMEDISK από 400 δρχ.
3. Συνδρομή από 5.000 δρχ.
ΔΕΧΟΜΑΣΤΕ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΕΣ
ΑΠΟ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ.
4. Αυθημερόν παράδοση.
5. Δισκέτες 3,5 από 95 δρχ.
6. Κατάλογος ΔΩΡΕΑΝ!
SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ:
7. 50 GameDisk 10.000 δρχ.
2 AMIGA 1200 = 110.000 δρχ.
3 CD 32 = 110.000 δρχ.
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΕΠΑΡΧΙΑ
ΣΕ ΔΥΟ ΜΕΡΕΣ.
ΑΓΟΡΕΣ-ΠΩΛΗΣΕΙΣ-
ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
COMPUTER & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ.
Βαγγέλης Νάσσιος
Πραξιτέλους 268, Πασαλιμάνι
Τ.Κ. 18536 Πειραιάς.
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 41.85.693

JOHN'S CLUB. Παιχνίδια, προγράμματα από Αμερική-Καναδά όλα σε φανταστικές τιμές. Αντικαταβολές Πανελλαδικώς. Τηλ: 6524496 Γιάννης.

*****ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ-AMIGA*****
GAMEDISK 250 Δρχ. Top-Games-Demos-Utilities * Ταχύτατες παραδόσεις σε επαρχία * Super Συνδρομή 150 Disks 5.000 Δρχ * Συνδρομές σε βιντεοκασσέτα * Videobackup System 10.000 Δρχ * Δωρεάν κατάλογος * Δισκέττες Name-Noname σε καταπληκτικές τιμές * Τηλ: 5012307 Βασίλης.

Τουρνουά Barbarion
για όσους νομίζουν ότι είναι καλοί μονομάχοι: Γιώργος τηλ. 2460170, Τετάρτη 7-9 μ.μ. και Σάββατο 5-7 μ.μ. Ο νικητής λαμβάνει χρηματικά ποσά.

PC AMIGA GAMES
and utilities up to date.
Συνδρομές αντικαταβολές
σε όλη την Ελλάδα
pc game disk 400 δρχ.
Τηλεφωνήστε τώρα στο
6432279.

PC-CLUB
Τεράστια συλλογή
Games application.
Όλα τα καινούργια της
αγοράς. Τιμές μοναδικές.
Αντικαταβολή
σε όλη την Ελλάδα.
Παράδοση κατ'οίκον.
Gamedisk= 450. Δωρεάν
αναλυτικός κατάλογος.
Τηλ. 9253146 Δημήτρης.

AMIGA TOP
Αν θέλεις:
* Ολοκαίνουργια Games, Utilities, Doc Disks
* Ταχύτατη Εξυπηρέτηση
* Δισεβδομαδιαία Ανανέωση
* Αντικαταβολές Παντού
* Amiga 1200, Hard Disks σε φοβερές τιμές
Τότε η λύση είναι:
Σωκράτης Μαστοράκης,
Τηλ: 8065914 Μαρούσι

AMIGA GAMES. Οι υπερπροσφορές ήρθαν. Gamedisk= 200 δρχ. Για ποσότητες φθηνότερες τιμές. Άγιοι Ανάργυροι Τ.Κ. 13561, Σταύρος 2614644.

AMIGA-AMSTRAD 6128-469-IBM PC ΧΙΛΙΑΔΕΣ παιχνίδια για AMIGA Gamedisk 250 δρχ. Όλα τα καινούργια εισαγωγή από HOTLINE. Στέλνουμε ΠΑΝΤΟΥ 9751860.

Υπερπροσφορά A1200 + Harddisk + drive + μνήμη + pacman + 16μηνη εγγύηση + 400 games. Μαζί - Ξεχωριστά. Πωλούνται Agagames. Τιμή συζητήσιμη, Δημήτρης 0223-23540 Εύβοια.

Μπραχάμι club
PC GAMES UTILITIES και CD!! Δωρεάν κατάλογος. Αντικαταβολές παντού. Τηλεφωνήστε 9951449 Δημήτρης.

AMIGA COLLECTION
GAMEDISK 250 ΔΡΧ.
ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΑΠΟ
GAMES-UTILITIES-DEMO.
ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ
ΑΠΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ
Παραδόσεις σε επαρχία
EXPRESS και με COURIER
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 50 δρχ.
και σε VIDEOCASSETA
VIDEOBACKUP SYSTEM
10.000 δρχ.
Δωρεάν κατάλογος.
ΦΘΗΝΕΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ
ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΤΥΠΩΝ ΚΑΙ
ΧΩΡΗΤΙΚΟΤΗΤΩΝ.
Ειδικές τιμές για μαγαζιά.
ΓΙΩΡΓΟΣ 2314220

ATHENS DISK CENTER
3.5 name = 95 noname = 85,
name 1.44 = 170!
100% ERRORFREE!
Τηλ: 5012307

Amiga Software:
Gamedisk 300 σε δισκέτα
NAME. Παράδοση:
ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ - ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ -
ΔΩΡΕΑΝ !!!
Συνδρομές - Αντικαταβολές.
Αντικατάσταση σε περίπτωση βλάβης. Είσαι DJ/Μουσικός;
SAMPLES ΕΛΛΗΝΙΚΩΝ/ΞΕΝΩΝ ΤΡΑΓΟΥΔΙΩΝ.
Τηλ. 8315442
Παλαιοδήμος Άρης.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ μαζί ή ξεχωριστά 50 ΔΙΣΚΕΤΕΣ για PC προς 180 δρχ με παιχνίδια. Τάσος 5029779 5-9 μμ.

32BIT GAMES CENTER
PC-ATARI-AMIGA GAMES ΟΛΟΙ ΟΙ ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ - ΑΜΕΣΩΣ 8239965

TOP PC GAMES-PROGRAMS
Gamedisk= 375,
επώνυμη 400 (3M)
Συνδρομή εβδομαδιαία 2500
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. Προσφορές
Νίκος Τηλ:6456426

ΒΑΡΕΘΗΚΑΤΕ ΤΑ ΠΑΛΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΑΣ ?
ΤΩΡΑ ΥΠΑΡΧΕΙ Η ΛΥΣΗ !!
ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ
GAMES-UTILITIES
ΤΑ P.C/AMIGA/ATARI ST.
ΔΙΣΚΕΤΑ + ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
= 400 Δρχ.
ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ
ΕΠΙΣΤΡΟΦΗΣ ΤΩΝ
ΧΡΗΜΑΤΩΝ ΣΑΣ.
ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ
ΓΙΑ ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟ.
3632551/9629536 τηλεφων.
& 094/335592 24ώρες

EPIC SOFTWARE
PC & AMIGA GAMES
& UTILITIES
Παραλαβές κάθε εβδομάδα
Χιλιάδες Τίτλοι
Αντικαταβολές
σε όλη την ΕΛΛΑΔΑ
Κατάλογος ΔΩΡΕΑΝ
ΧΑΡΗΣ ΝΤΙΝΟΣ
Τηλ. 9569171, 4960296

AMIGA GERMANY CLUB
GAMES + UTILITIES
Κατευθείαν από εξωτερικό GAMEDISK 250 δρχ. Αντικαταβολές παντού. Συνδρομές 50 δρχ. Δωρεάν κατάλογος. Φθηνές δισκέτες. Γιώργος Χαιδάρι 5312724.

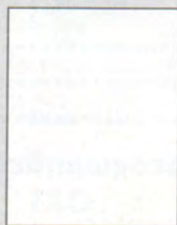
PC GAMESOFT ΚΑΙ UTILITIES.
Ανανέωση κάθε εβδομάδα. Ακυκλοφόρητοι τίτλοι. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Συνδρομές, κατάλογος δωρεάν. Game+Disk 320 δρχ. SOTOS 4919385, Γιάννης 4320396 Θήρας 19.

MEGADRIVE, Gameboy, Game Gear, NES. Πωλούνται-ανταλλάσσονται-ενοικιάζονται-αγοράζονται κασέτες για CONSOLES ακόμα ενοικιάζονται και CONSOLES MEGADRIVE 4.000. Και Gameboy 2.000 Εβδομαδιαίως 9751860.

AMIGA COLLECTION CLUB
GAMEDISK 250 ΔΡΧ.
ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΑΠΟ
GAMES-UTILITIES-DEMO.
ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΚΑΤ'ΕΥΘΕΙΑΝ
ΑΠΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ.
Παραδόσεις σε επαρχία
EXPRESS και με COURIER
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 50 δρχ. και σε
VIDEOCASSETA.
VEDOBACKUP SYSTEM
10.000 δρχ.
Δωρεάν κατάλογος.
ΦΘΗΝΕΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ
ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΤΥΠΩΝ ΚΑΙ
ΧΩΡΗΤΙΚΟΤΗΤΩΝ.
Ειδικές τιμές για μαγαζιά.
ΓΙΩΡΓΟΣ 2314220

USER

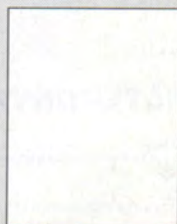
ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

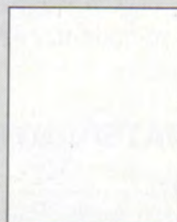
ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

Να καταχωρηθεί με πλαίσιο:
ΝΑΙ ☐ **ΟΧΙ** ☐
Να καταχωρηθεί με κεφαλαία:
ΝΑΙ ☐ **ΟΧΙ** ☐
Αριθμός λέξεων:

*ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1500 ΔΡΧ.
*ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:...
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:...
ΤΗΛΕΦΩΝΟ:...
ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο ....

*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

***ΑΝ ΔΕΝ ΣΤΑΛΕΙ ΤΟ ΣΩΣΤΟ ΑΝΤΙΤΙΜΟ Η ΑΓΓΕΛΙΑ ΔΕΝ ΘΑ ΔΗΜΟΣΙΕΥΕΤΑΙ**

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Δεν στέλνω χρήματα τώρα, αλλά θα πληρώσω μόλις τα παραλάβω. Δέχομαι να επιβαρυνθώ με τα έξοδα αντικαταβολής.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΠΟΛΗ:...
ΟΔΟΣ:... **ΑΡΙΘ.:**....................
Τ.Κ.:.................................... **ΤΗΛΕΦΩΝΟ:** ....
ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εκτελούνται εφ'όσον υπάρχουν τεύχη.

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER.Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο............... με το ποσό των 8.000 δρχ. (για την Κύπρο 8.800 δρχ.) ή τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΔΕΛΤΑ ΓΡΑΦ ΕΠΕ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΠΟΛΗ:.................................... .... **ΟΔΟΣ:**...................................
ΑΡΙΘ.: .... **Τ.Κ.:** .... **ΤΗΛΕΦΩΝΟ:**...............................
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: .... **ΗΛΙΚΙΑ:**....................
ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ:...

THE LAWNMOWER MAN™

The **CD-ROM** adaptation of the worlds first **VIRTUAL REALITY** movie starring **JEFF FAHEY** & **PIERCE BROSNAN**

"Not only the best CD-ROM game ever, but the nearest thing anyone's seen to an interactive movie"
Game Zone

CD ROM



ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΛΙΑΝΙΚΗ
CARTRIGE ΚΑΙ CD ΓΙΑ ΟΛΑ
ΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ
ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ ΑΝΤΙΠΡΩΣΩΠΟΙ
ΚΑΙ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ ΓΙΑ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
ΑΓ. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ 40 ΑΙΘΡΙΟ ΜΑΡΟΥΣΙ
151 24 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ.:6893590 FAX: 6893589